teljes játék a CD-n: Far West

# PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004.feb. No. 03

## 1 CD + 1 DVD!

Discovery film a DVD-n, teljes játék a CD-n!

# BATTLEFIELD VIETNAM

> APOKALIPSZIS MOST 34. oldal

# AFRIKA KORPS

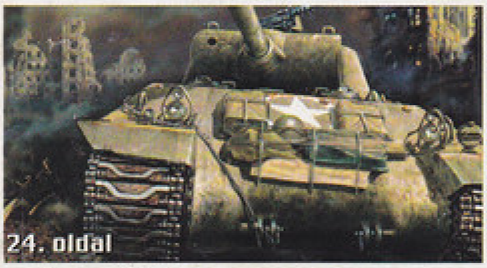
> A HAEGEMONIA KÉSZÍTŐI ÚJRA BIZONYÍTOTTAK 40. oldal

# DRIV3R

> VESZÉLYBEN A GTA 3 TRÓNJA 20. oldal

hardver:

**ATI RADEON 9800XT vs. nVIDIA GeForce FX 5950 ULTRA**



24. oldal

**WARTIME COMMAND**
bemutató

32. oldal

**MANHUNT**
bemutató

28. oldal

**GROUND CONTROL 2**
interjú

ára:1796 Ft

9771217638003 04003

**DVD tartalom:** Őrszemek az égen 2 – Discovery Channel ismeretterjesztő film / exkluzív Battlefield Vietnam és Afrika Korps videók JÁTÉKDEMÓK: Afrika Korps vs. Desert Rats (Magyar) / Chicago 1930 / Conan / Crazy Taxi 3 / Far Cry / Massive Assault / Prince of Persia: the Sands of Time / School Tycoon

előfizetéssel csak: 1347 Ft

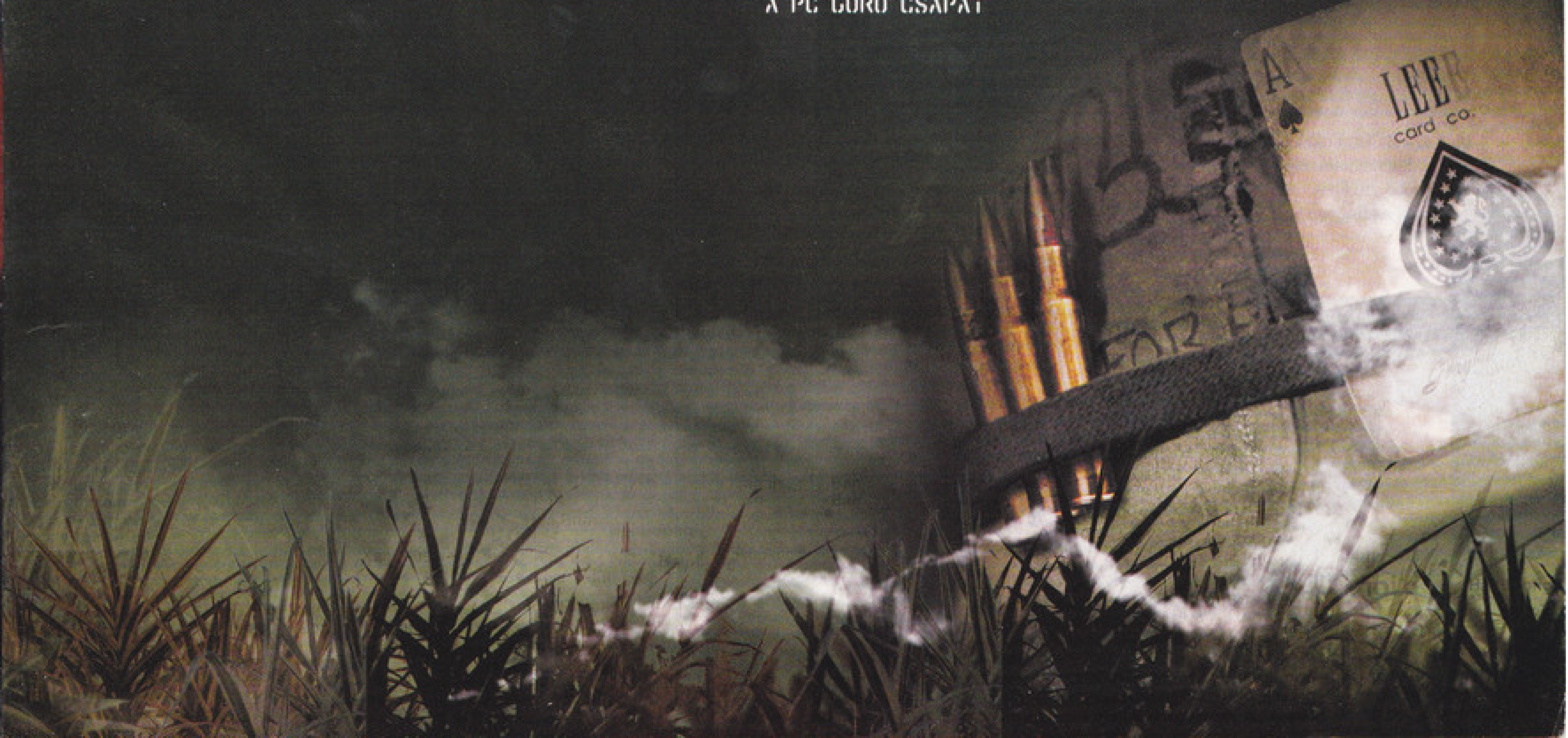
# SZIASZTOK

Sok szeretettel üdvözlünk mindenkit a megújult PC Guru második számában! Köszönjük a sok-sok dicsérő, biztató és építő jellegű észrevételt, amit az újság arculatváltásával kapcsolatban kaptunk. Őszintén bevalljuk, kicsit tartottunk attól, hogy a merőben új design nem nyeri el tetszéseteket, de szerencsére alig akadtak olyanok, akik elmarasztaló jelzőkkel illették a lapot.

A karácsonyi játékdömpinget követően sajnos hagyományosan szinte teljesen megáll az élet a játékiparban. Sokáig úgy tűnt, hogy egy-két konzolokon már (le)szerepelt játék adaptációján kívül semmilyen érdemleges produktummal nem állnak elő a kiadók 2004 legelején. Szerencsére az utolsó pillanatban megérkezett az év egyik legjobban várt többszereplős játékának, a Battlefield Vietnamnak a bétaverziója, így az internetes játéklehetőségnek hála, alkalmunk nyílt magukkal a fejlesztőkkel együtt kipróbálni a programot. Ha már az online-nál tartunk, mindenképpen meg kell említenünk a Driver 3 cikkünket, amelynek elkészültéhez nagyban hozzájárult a XX. század legnagyszerűbb vívmánya, mivel Grath egy éjszakába nyúló Xbox Live-ozása alkalmával több ezer kilométeres távolságból kapta mikrofonvégre a játék grafikusát, aki lerántotta a leplet a Reflections játékáról, ami a GTA 3 babérjaira tör. A bemutatók és bétatesztek mellett természetesen jutott hely játékleírásoknak is, amik közül hazánk egyik büszkesége, a Digital Reality legújabb stratégiai játékának, az Afrika Korpsnak minden részletre kiterjedő tesztjét ajánljuk figyelmetekbe.

Más. A januárban megrendezett Gyűrűk Ura játékshow hatalmas sikerére való tekintettel úgy döntöttük, márciusban a januári rendezvényt is felülmúló partira invitálunk benneteket. Az A38-as hajón megrendezésre kerülő 200.000 Ft-os összdíjazású Battlefield 1942 LAN Partyn a PC Guru és a HardWired teljes stábja mellett rendhagyó módon jelen lesz a Battlefield Vietnam európai termékmenedzsere is, aki kis hazánkban először mutatja be a közönségnek az év egyik legjobban várt játékát.

A GURU LEGYEN VELETEK!
A PC GURU CSAPAT



**05 AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Far West 08 DVD melléklet 10 Hírek

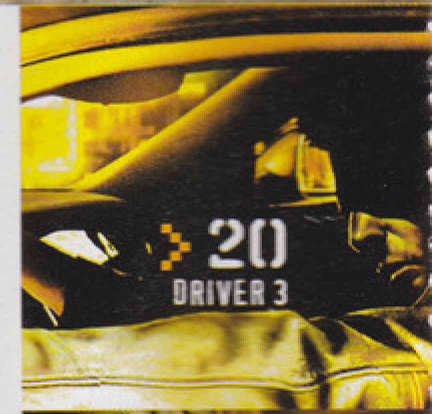
**18 BEMUTATÓK**
20 DRIV3R 24 Wartime Command 26 Men of Valor: Vietnam 30 Ground Control 2 interjú 30 Black & White 2 fejlesztői napló 32 Manhunt

**32 ISMERTETŐK**
34 Battlefield Vietnam 40 Afrika Korps vs. Desert Rats 46 Dead to Rights 50 Gladiator: Sword of Vengeance 52 Crazy Taxi 3 54 RC Cars 56 One Must Fall: Battlegrounds 58 Black Hawk Down: Team Sabre 60 Vietcong: Fist Alpha 62 Sacred 64 Blade and Sword 66 Beyond Good and Evil végigjátszás 74 A játéktörténelem legemlékezetesebb pillanatai

**79 ROVATOK**
78 HardWired Akták 80 NosztalGuru 82 Killing Spree 84 A világ legbefolyásosabb emberei 86 Gondolatébresztő 88 Mentőöv

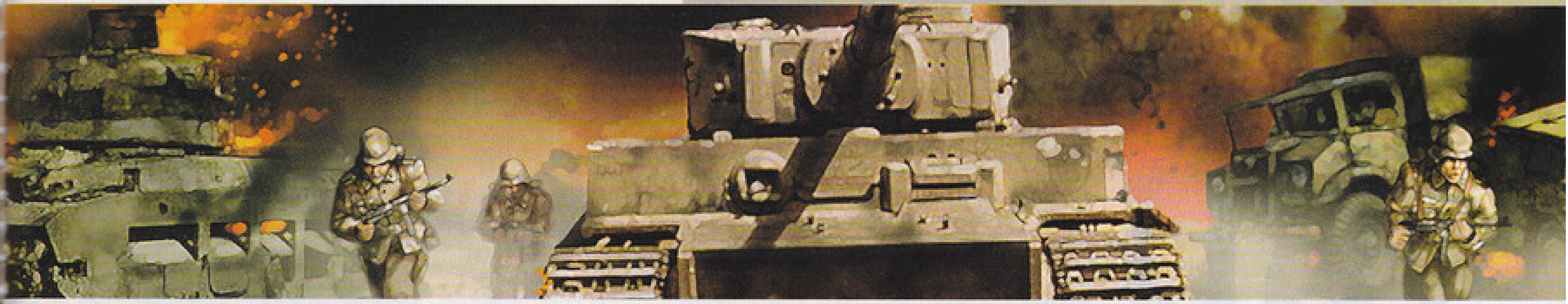
**92 HARDVER**
92 Hardver hírek 94 ATI Radeon 9800XT vs. nVidia GeForce FX 5950 Ultra 96 Digitális túlélőshow 100 Merevlemezteszt 104 AMD Athlon64 CPU-t fogadó alaplapok tesztje 108 Alsókategóriás 3D grafikuskártyák tesztje 112 Szoftver rovat 116 Antialiasing ATI és nVidia vonalon 118 A három dimenzió és az idő 120 Homok a gépezetben

**122 KÜLVILÁG**
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

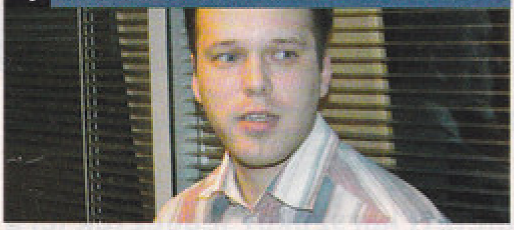



# MI VOLT SZÁMODRA A LEGEMLÉKEZETESEBB JÁTÉKPILLANAT?

A MÚLT HÓNAPHOZ HASONLÓAN ISMÉT BEPILLANTÁST NYERHETTEK A PC GURU KULISSZÁI MÖGÉ. KIEMELT TÉMÁNK APRÓPÓJÁBÓL MOST MEGTUDHATJÁTOK, HOGY KEDVENC ÚJSÁGOTOK KÉSZÍTŐINEK MELY JÁTÉKOK OKOZTAK OLYAN MARADANDÓ ÉLMÉNYT, AMIRE ÖRÖKKÉ EMLÉKEZNI FOGNAK. HA TI IS MEGÉLTETEK A FELSOROLTAKHOZ HASONLÓ FELEDHETETLEN PILLANATOKAT, RAGADJATOK BILLENTYŰT ÉS ÍRJÁTOK MEG NEKÜNK A PCGURU@PCGURU.HU CÍMRE. A LEGJOBB SZTORIK BEKÜLDŐI KÖZÖTT EGY EREDETI SIM CITY 4-ET SORSOLUNK KI.



## SASA



A számomra legkedvesebb játékpillanatok a Quake megjelenéséhez és az azt követő őrületes egy- és többszereplős játékokhoz fűződnek. A legemlékezetesebb momentum egy maratoni deathmatch párbajhoz kapcsolódik, ahol a húsz órán át tartó partit követően majdnem éhen haltunk, mivel a folyamatos klikkelgetés miatt remegő kézzel képtelenek voltunk zsíros kenyeret kenni. Szerencsére cimborám édesanyja megmentette hatunk életét, mi pedig jóllakottan folytattuk a játékot egészen másnap reggelig, amikor vérvörös szemekkel kénytelen voltam elbatytyogni mechanika szigorlatra... Gondolom mondanom sem kell, hogy a vizsgán megbuktam... de megérte!

## HANCU

A vizsgaidőszak közepén egy napra kölcsönkaptam a 7th Guestet. Este hat körül kezdtem el küzdeni a játék feladványaival. Éjfél körül azt vettem észre, hogy húszan zsúfolódunk össze a kollégiumi szobában és próbáljuk megfejteni a program óangol nyelven előadott szövegeit. Hajnali három felé már négy gépen futott párhuzamosan a játék, hogy a csak próbálkozással legyűrhető feladatokon hamarabb túllegyünk, a kemény logikai aljátékoknál pedig saját maga ellen tudjuk játszatni az AI-t. Végül reggel hétre sikerült a kísértetkastély titkait felgöngyölítenünk, így zúgó fejjel, totál esélytelenül, de egy életre szóló élménnyel gazdagabban vághattunk neki a kb. egy óra múlva kezdődő matekszigorlatnak.

## GALE

Számomra nincsen legemlékezetesebb pillanat számítógépes játékkal kapcsolatban. Egyszerűen játszom velük, mert ez adja meg azt az érzést, hogy sűrű, anyagi világunkkal ellentétben szinte kizárólag a mentális erőre támaszkodva vagyok képes teremteni és rombolni – azaz korlátok közé szorítva ugyan, de kreatív módon kifejeződni.

A játékok általánosságban felszabadítanak minket az alól a tévképzet alól, hogy a mi világunk az egyetlen létező, és eszme- illetve formavilágát tekintve irányadó. A jövőnkért játszunk.

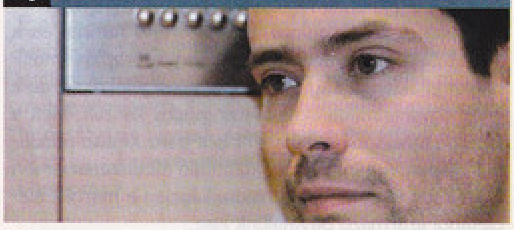
## JULIUS

Az egyik felejthetetlen pillanat az volt számomra, amikor elkezdtem ismerkedni az Elite nevű legendával. Ahogy kitárult előttem egy – mit egy, hét! – hatalmas galaxis, a maga több ezer bejárható bolygójával, azok egyedi tulajdonságaival, saját kereskedelmi életével... Nos, ez a Fort Apocalypse, a Falcon Patrol, a Henry's House és a kor hasonló kaliberű játékai után valami olyasmi volt, mint amikor az ember egy monumentális épület előtt találja magát, és az szinte rászakad a méreteivel. Az Elite olyat produkált, amire korábban nemhogy példa nem volt, de még az elképzeléseink között sem szerepelt. Ráadásnak ott volt még a kitartó, fáradságos, na és persze hosszú játékkal elérhető küldetésrendszer, valamint az olyan extra nyalánkságok, mint a thargoidok megjelenése a hipertérben. Ezt a hangulatot az eltelt közel 20 évben azóta sem sikerült reprodukálni, még a játék folytatásainak sem (reménykedjünk az Elite 4-ben).

## CHRIS

A számomra legemlékezetesebb pillanatokért a távoli múltba kell visszatérnem, amikor a csúcstechnikát még a Commodore cég számítógépei jelentették. Faltuk magunkba a játékokat, mindent végigjátszottunk, amit csak sikerült megszereznünk. Furcsamód a nyolcvanas évek legjellemzőbb játékkategóriáját a különböző olimpiai játékok jelentették, melyekben jobb eredményeket a joystick minél gyorsabb jobbra-balra, vagy körkörös mozgatásával lehetett elérni, miközben persze figyelni kellet arra is, hogy mindig ugyanannál a hatalmas pixelnél dobjuk el a gerelyt. Így elég gyorsan sikerült legalább fél tucat botkormányt tönkrevágni. Miután elfogytak a joystickok, konzervdobozokból vágtunk ki fémlapot, hogy azzal helyettesítsük a törött érzékelőket – ugyanis azok vastagsága jóval megfelelőbb volt a számunkra. Most így visszagondolva, hihetetlen volt, hogy mennyi mindent eltűrtek nekünk a szüleink...!

## RICCO



Hagyjatok má', még mindig nem érek rá, írja meg valaki helyettem, hogy a legemlékezetesebb pillanat a Diablóhoz kötődik, amikor sikerült a Battle.netre kapcsolódva először csapatban játszani a kedvenc programommal.

Figyelem! Változtattunk a megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – ezért nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

**A PC Guru következő száma március 19-én jelenik meg.**

# FAR WEST [CD]

:: fejlesztő greenwood entertainment :: kiadó JoWooD :: web www.farwest.de

**Az emberiség történelmében számos különleges, legendás jelzővel illetett korszakot jegyeztek fel a krónikák. Amerika XIX. százada tagadhatatlanul ezek közé tartozott: a megállíthatatlan telepesek, a kemény farmerek, az állandó veszélyforrást jelentő vérszomjas banditák, az aranyláz korszaka vagy a vasútépítéssel együtt járó fejlődés mind-mind hozzátartozott ahhoz a képhez, amit ma a Vadnyugattal azonosítunk. Ebbe a - számítógépes játékok által méltatlanul mellőzött - korba kalauzol minket a német Greenwood stratégiai játéka.**

### Volt egyszer egy vadnyugat

Hogy mennyire vad is volt akkoriban a nyugat, arról az intro nyújt érzékletes ízelítőt: főhősünk, Jack nagyszüleit hidegvérrel legyilkolja néhány helyi rosszfiú. Ő azonban nem adja fel álmát, hogy kis családi ranch gazdájából Amerika leghatalmasabb marhatenyésztőjévé váljon. Az alapokkal megismertető tutorial és a küldetésalapú történet mellett négyszereplős multiplayer játéklehetőség várja a Far West játékosait, de a játék egyértelműen egyjátékos módra készült. Mint a legtöbb stratégiai játékban, itt is a pénz képezi mindenek alapját. A pénzszerzés különféle módozatait ismeri a játék, de legfontosabb mindenképpen a marhák eladásából származó bevételünk lesz.

Idõnk nagy részét a felbérelt cowboyok élelmezése, a marhák legelőre ki-, majd onnan visszaterelgetése és egyéb hétköznapinak számító tevékenységek végrehajtása tölti ki, legalábbis a játék kezdetén. Idővel felgyarapodott állatállományunkat eladásra kínálhatjuk a helyi kereskedőnél, de elvihetjük a távoli városok piacaira is, tekintélyes summát akasztva le az ott üzletelőktől.

Az első telepesek megérkeztek...

### Egy maréknyi dollárért

Vagyonunk gyarapodása (több felbérelt cowboy, nagyobb ranch, zsíros bankbetétek, hotelvásárlások stb.) és területeink terjeszkedése egyre több konkurens marhatenyésztő szemét fogja csípni, és egyre több bandita érdeklődését fogja felkelteni, ráadásként néhány indián is a nyakunkba szakad – ennek következtében saját embereink pisztolyai is mind gyakrabban kerülnek majd elő tokjaikból. A banditák sorozatos támadásai miatt a város gazdasága megrendül, ilyenkor fel kell keresnünk a seriff irodáját, hogy némi arany vérdíjként történő felajánlásával mozgásba hozzuk a fejvadászok gépezetét. A kötelező lőszervásárlás után magunk is kézbe vehetjük az igazságszolgáltatást, így az esetleges fejpénz is minket illet. Az agresszívebb terjeszkedést előnyben részesítők számára a legegyszerűbb módszer egy konkurens legelő megtámadása, a helyi cowboyok lemészárlása és az ott talált állatok elhajtása. A tűzharcokban hagyatkozhatunk a gép képességeire, de saját magunk is vezényelhetjük az akciót a „tűz!” és „fedezékbe!” parancsok váltogatásával.

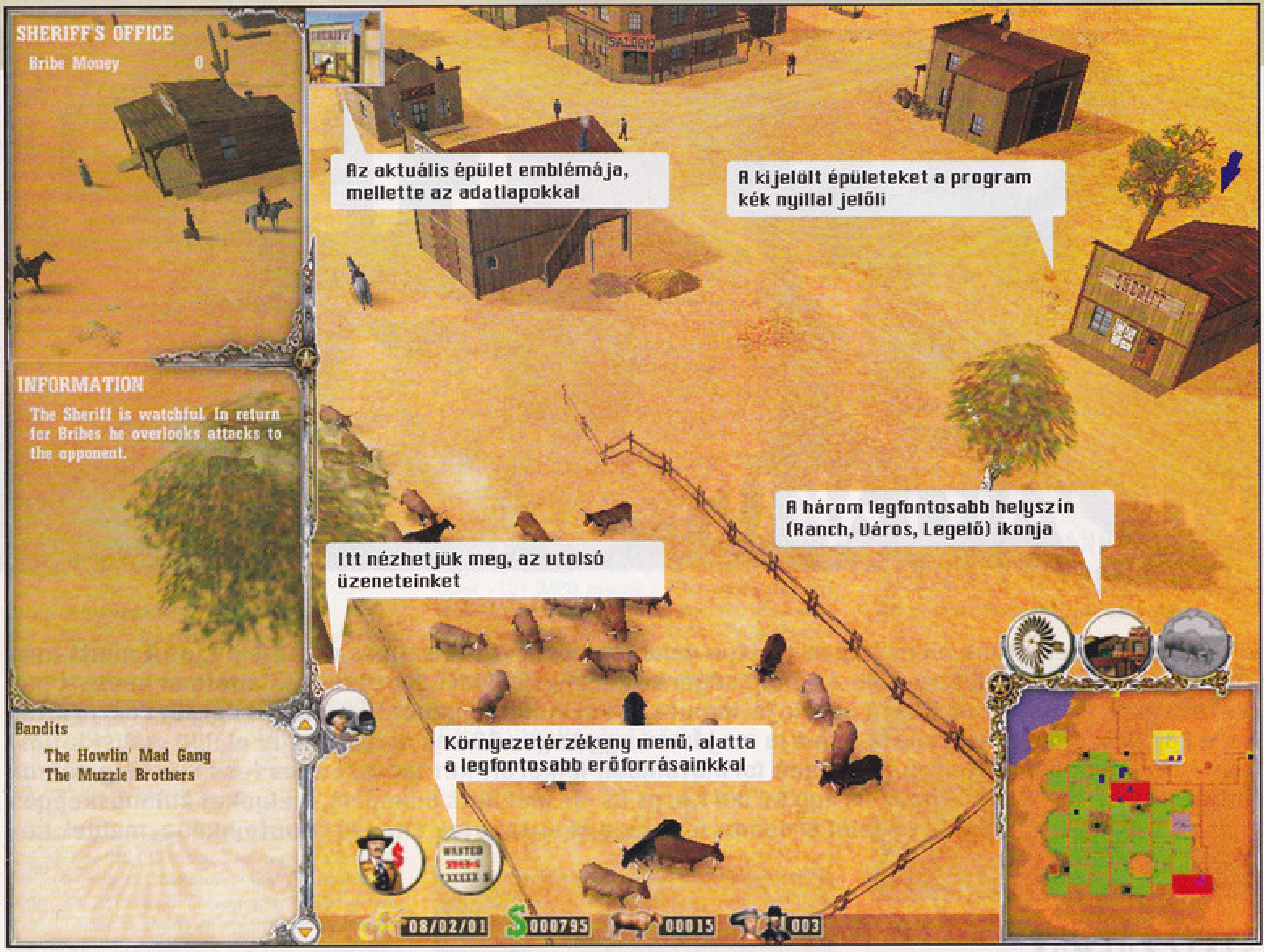
### Az ördög jobb és bal keze

Az irányításról elmondható, hogy elég egyedi rendszert próbáltak megvalósítani a Far West esetében, ami kissé nehézkessé teszi még az egyszerűbb műveletek végrehajtását is: nincs hagyományos „bal gombbal kijelölöm, jobb gombbal utasítom” szisztéma, helyette parancsmenük vannak. Például egy alapművelet, a legeltetés esetében elsőként ki kell választanunk a szálláshelyet, ott kijelölni egy cowboyt, majd utasítani őt, hogy menjen a legelőre. Tagadhatatlanul szokatlan és kissé lassú megoldás, de hozzá lehet edződni.

### A jó, a rossz, és a csúf

Ha a legjobb dolgot szeretném kiemelni a játékkal kapcsolatban, az a zene lenne. Tökéletesen illeszkedik a vadnyugat világához, remekül idézi a Morricone-féle spagettiwesternek hangulatát, és hosszabb távon sem válik idegesítővé – vagyis szerepét megfelelően ellátva segíti a beleélést. Kevésbé jól sikerültek a játék hanghatásai, az indításkor felhangzó „Fááááár vessssszzzt” mondattól pedig egyenesen a hideg futkározott a hátamon. Megvolt a jó és a rossz, most jön a... Na jó, a csúf kicsit erős megfogalmazás a játék grafikája tekintetében, hiszen lényegében egy tycoon stílu-

...és ezt nem nézték jó szemmel a haramiák




sú alkotásról van szó. Azonban a környezet szegényessége, az animációk hiánya, valamint az időnként előforduló apróbb grafikai bugok (fák mögül átlátszó tehenek stb.) igencsak elrettentőek lehetnek első látásra.

## Nevem: Senki

Az említett grafikai hiányosságok sokakat tántoríthatnak el attól, hogy részleteiben megismerjék a játékot, eljutva a hatodik-hetedik küldetés környékére, ahonnan pergőbbé, érdekesebbé válik a Far West (ráadásul addigra már kenni-vágni fogjuk a szokatlan irányítást is). Pedig a Nevem: Senkihez hasonlóan ez a játék is rejt magában izgalmas és szórakoztató élményeket, némi türelemmel, a játékot és annak részleteit kiismerve kellemes órákat tölthetünk el vele a Vadnyugaton.

## Irányítás

A játéktéren természetesen az egérrel navigálunk, a területet mozgatni a képernyő széléhez vitt kurzorral, vagy a jobb gombot nyomva tartva az egér mozgatásával lehet. A kurzornyilakkal forgathatjuk a játékteret, az egér görgőjével, illetve a Page Up/Down gombpárral pedig zoomolhatunk. A Pause megállítja a játékot, az F1 a menübe visz. Nagyjából ennyi gomb szükséges a játék kezeléséhez, hiszen mindent menükből irányítunk majd.

## Elsősegély

Hogy átlendítsünk benneteket az irányítás megszokásáig fellépő nehézségeken, adunk némi támpontot az induláshoz. A gyakorlópályán első teendőnk, hogy béreljünk két cowboyt. Ehhez előbb váltsunk a városra (Town – a térkép feletti középső gomb), és menjünk a kocsmába (Saloon – alsó gombsor), majd bérlés menü (Hire Cowboys): ekkor a kép bal szélén az alsó szekcióban megjelennek a választható emberek nevei, rájuk mutatva pedig a középső részen az adatlapjuk.

A következő lépés az élelmezés megoldása: ehhez szintén a városban vennünk kell egy szekeret a kereskedőnél (Livery Stable): a Chuckwagon szolgál az áruszállításra, míg a Buckboard wagon az állatok szállítását biztosítja. Ha a szekér megvan, irány a bolt (General store)! Itt vehetjük meg a négy legfontosabb terméket (Buy goods): a bab (Beans) a kaját adja embereinknek, a kávé (Coffee) az energiaszükségletet biztosítja, és a lőtt sebek utáni regenerálódást gyorsítja fel, a whiskey meglepő módon a morál javításáért felelős, míg a municióval (Ammunitions) a lőszerutánpótlást biztosíthatjuk. Esetünkben 60 egység babra, 20 egység kávéra és 20 egység whiskeyre lesz szükség (mivel egy fordulóval a szekerek maximum 100 egység terméket tudnak leszállítani).

Ideje visszatérni a farmra, ott is a főhadiszállásunkra (Ranch/Main House). Itt nézhetjük meg, mennyi termék áll éppen raktárainkban, hány cowboy áll alkalmazásunkban, illetve mennyi szarvasmarha képezi vagyonunkat. Szintén itt látható néhány csillaggal ábrázolva az épület fejlettségi szintje; ezt némi tőke rááldozásával fejleszthetjük, ami az új épületekhez való hozzáférést biztosítja.

A cowboyok szálláshelyén (Cowboy Quarters) megnézhetjük embereink képességeit és paramétereit. Ezekre érdemes figyelni, mivel ha a morál nullára esik, emberünk kilép tőlünk (emlékeztek: whiskeyvel lehet javítani a morált), ha az energiaszint éri el a minimumot, a delikvens abbahagyja a munkát (ezt kávéval tornászhatjuk vissza). Különösen hatékonnyá tehetjük őket, ha a képességeinek (Skills) megfelelő feladatot bízunk rájuk.

A terménytároló (Store House) adatlapján nézhetjük meg a rendelkezésre álló készleteket, valamint a tárolható maximális kapacitást, míg a karám (Corral) mutatja a szarvasmarhák számát, valamint állapotát (vannak-e köztük beteg, megbélyegzett stb). A karám alapból tizenöt állat befogadására alkalmas, de itt is lehetőség van bővítésre. A narancsszínű nyíllal küldhetjük ki legelni az állatokat, a kis nyilacskákkal tudjuk beállítani, hány marhát akarunk kiküldeni, és hány cowboy kísérje őket (egy cowboy tíz marhát tud felügyelni).

A legelőre érkezve első alkalommal meg kell vásárolnunk a mezőt, figyelve annak állapotát (Acclimatization Time, Birth Rate), mivel a rossz fűtől a marha megbetegszik. A legelőre érve első dolgunk legyen egy Chuckwagon indítása, a kaja kiküldése (80 bab és 20 kávé az ideális arány), nehogy a kint örködő cowboyok morálja megzuhanjon.

**JuliuS**

### TIPP

**A minitérképen különböző színekkel jelölve láthatjuk a fontosabb területeket: a város épületei sárga, a farmok piros, a legelők zöld, állataink és embereink kék, míg az egyéb épületek fekete színnel vannak ábrázolva.**

**E havi DVD mellékletünk elkészülése előtt, a januárban szokásos szűkös demófelhozatal miatt még aggódva lestük az internetet, de a hónap végére szerencsénk lett. Az utolsó pillanatban beesett pár fantasztikus játék kipróbálható verziója, melyek közül külön figyelmet érdemel a Ubi Soft akciójátéka, a Far Cry, aminek játszható demója majdnem egy teljes CD-nyi helyet foglal el DVD mellékletünkön. Ezen kívül korongunkra DVD videó formátumban felkerült két fantasztikus (és kizárólag nálunk elérhető!) Battlefield Vietnam, és egy Afrika Korps vs. Desert Rats animáció, melyeket különösképpen ajánlunk megtekintésre. Ezen felül érdemes lesz bekukkantanotok állandó rovatainkhoz, melyek közé két új is bekerült.**

## >JÁTÉKDEMÓK

### AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS magyar nyelven

Úgy tűnik, a magyar szoftverfejlesztés szekere újra megindult a siker rögös útján. A Digital Reality legújabb produkciója sok játékosnak szerezhet kellemes meglepetést, hiszen látványos és igen élvezetes alkotásról van szó. A második világháborús környezetbe ültetett stratégiai játékban az észak-afrikai ütközeteket eleveníthetjük újra, rengeteg különféle harckocsit és egységet vethetünk be. A DVD mellékletünkön található verzió különlegessége, hogy magyar nyelvű változat, amit a teljes verzió megjelenésig (azaz március elejéig) az internetről nem lehet beszerezni.

Indítás előtt telepíteni kell a demo főkönyvtárában található betűtípust (Agenfb_.ttf). Ehhez lépj be a Windows start menüjébe, majd a Vezérlőpultba (Control Panel) és ott nyisd meg a Betűtípusok (Fonts) részt. Ebbe a mappába egyszerűen húzd bele drag and drop technikával a kiválasztott betűkészletet.

**A játék irányítása:**

**SZÓKÖZ vagy P – Játék leállítása**
**F5 – Gyorsmentés**
**F9 – Gyorstöltés**
**TAB – Az utolsónak elhangzott üzenethez tartozó eseményhez ugrás**
**CTRL+0-9 – Csoportkijelölés megjegyzése**
**0-9 – Csoportkijelölés előhívása**
**= - Összes képernyőn látható egység kiválasztása**
**- - Összes egység kiválasztása**
**SHIFT+TAB - Kezelőfelület Ki/Be**
**CTRL+TAB – Abszolút teljes képernyős mód**

### PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

A teljes verzió megjelenést követő második hónapban végre megérkezett a hivatalos játszható demo ebből a fergeteges alkotásból, melyet most örömmel nyújtunk át nektek. A demóban ízelítőt kapunk a játék minden részletéből, megismerkedhetünk a gondolkodtató és ügyességi részekkel, és megküzdhetünk a szultán harcosaival is. A demo nagyszerű oktató móddal rendelkezik, úgyhogy kezdő játékosoknak is érdemes szánni pár percet a tavalyi év egyik legkiemelkedőbb alkotására.

**A játék irányítása:**

**Mozgás: W, A, S, D**
**Séta bekapcsolása: Shift**
**Ugrás: Szóköz**
**Kardvívás: Bal egérgomb**
**Különleges akció: Jobb egérgomb**
**Tőr használata: E**
**Idő visszatekerése: R**
**Felmászás: Szóköz**
**Lemászás: C**
**FPS Nézet: F**

### FAR CRY

Kétségtelen, hogy az idén megjelenő Far Cry az év egyik legígéretesebb alkotása a Doom 3 és a Half-Life 2 mellett. A játékban eddig soha nem látott grafikai megvalósítás mellett kell egy trópusi szigetvilágban küzdenünk a túlélésért, amit profi zsoldosok armadája tart irányítása alatt. A több, mint 500 megásra duzzadt demóban egy kommunikációs adó lerombolása a feladatunk, aminek eléréséhez előbb át kell verekednünk magunkat közel két tucat fegyveresen. A csodálatos grafikának kemény ára van, ami a gépigényben mutatkozik meg, ezért indítás előtt feltétlen olvasd el, mik az ajánlott rendszerkövetelmények.

**A játék irányítása:**

**Mozgás: W, A, S, D**
**Kihajolás jobbra/balra: E / Q**
**Sprint: Z**
**Guggolás: Control**
**Kúszás, fekvés: V**
**Tüzelés: Bal egérgomb**
**Nagyítás a fegyverrel: Jobb egérgomb**
**Fegyverváltás: Egérgörgő, vagy 1-2-3-4 gombok**
**Tárcsere: R**
**Gránáthajítás: G**
**Távcső: B**
**Elemlámpa ki/be (ha van): L**

**További játszható demók mellékletünkön:**

**Chicago 1930 / Conan / Crazy Taxi 3 / Massive Assault / School Tycoon**

## JAVÍTÁSOK:

Az e havi patch adagunkban fellelhető ragtapaszaink most leginkább méreteikkel, mintsem mennyiségükkel uralják mellékletünket. Ezek közül is különösen figyelmetekbe ajánlanánk a CM 03-04 45 megás ragtapaszát, amely elméletileg az utolsó hivatalos patch a játékhoz.

Championship Manager 03-04 v4.1.4
Etherlords 2 v1.03
Lock On v1.1
Magic the Gathering: Battlegrounds v1.4
Medieval Total War v1.1
Pro Evolution Soccer 3 v1.1.0.2
SW: Knights of the Old Republic v1.01

## ÁLLANDÓ ROVATAINK:

A hónap legérdekesebb témája:

**World of Warcraft (új!)**
Bár a Blizzard online szerepjátékának megjelenésére még kicsit várni kell, a rajongók bizonyára már most örömmel nyugtázzák, hogy útjára indítottuk World of Warcraft rovatunkat, melyben mindent megtudhattok az év legígéretesebb MMORPG-jéről. A rovatban többek között képeket és a nyolc faj leírását találhatjátok, de ezen kívül megismerkedhettek a Warcraft világának születésével is.

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 /C++ / Call of Duty (új!) / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Foci és CM-sorozat / GTA / Klasszikusok / Mafia / Medal of Honor / Magyarítások / Old / Hardware / Quake 3 Engine / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / Warcraft III

## ANIMÁCIÓK:

Ha valamiért, hát a két exkluzív Battlefield Vietnam videóért mindenképp érdemes lesz DVD lemezünket kipróbálnotok asztali DVD lejátszóban is! Ha már ott jártok, ne felejtsétek el megnézni a márciusban megjelenő magyar stratégiai játék, az Afrika Korps vs Desert Rats videóját sem!

Battlefield Vietnam (DVD Video)
Afrika Korps vs Desert Rats (DVD Video)
Black Hawk Down: Team Sabre
BloodRayne 2
Ground Control 2
Hitman 3
Men of Valor: Vietnam
The Sims 2
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Vietcong: Fist Alpha
Wartime Command

> Battlefield Vietnam

## TURKÁLÓ
(FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNY)

E havi újdonság:

**Winamp 5.01**
A világ legnépszerűbb MP3 lejátszóját feltehetően nem szükséges bemutatni, hiszen évek óta használja mindenki. Minden operációsrendszer-telepítés után az első programok közt van, amit felrakunk számítógépünkre, sokáig ez a program volt az egyetlen említésre érdemes MP3-lejátszó szoftver. Mivel már jó pár hónapja nem jelent meg a 3.0-nál újabb verzió (amit rengeteg kritika ér a felhasználók felől), a készítők gondoltak egy nagyot, és átlépve a négyes verziószámot, elkészítették a teljesen átalakított külsővel rendelkező új lejátszót, amelynek sikerében biztosak lehetünk.

**További programok a Turkálóban:**
A legfrisebb DivX és Xvid codecek / Norton Antivirus frissítés (2004.01.29) / BitDefender Antivirus (ingyenes változat) / Winamp 2.91 és 5.01 verziók / CDex v1.51 (MP3 készítő) / Friss videokártya driverek (NVidia 53.03 és Ati Catalyst 4.10 driverek) / Total Commander 6.01 / ICQ 2003b / PowerToysXP / ACDSee 6.0.2 / SnagIt 7.0.3 / WinRar 3.20 (HUN) / TuneUp Utilites 2003 (rendszerkarbantartó) / stb...

## SHAREWARE JÁTÉKOK:

A hónap játéka:

**War! Age of Imperialism**

Birodalomépítés, felfedezés, gazdasági és a technológiai fejlődés, diplomácia és persze háborúskodás. Mindez egyetlen játékba sűrítve, a 1830-as évektől a 1900-as évekig. A War! a közelmúlt legjobb shareware játéka, melyet leginkább a Rizikó című táblás játékhoz lehet hasonlítani, azzal az óriási különbséggel, hogy jóval több mindenre kell odafigyelni. Eldönthetjük, hogy a körökre osztott játékidőben a gazdasági fejlődést, vagy a terjeszkedést választjuk-e. Természetesen nem csak a számítógép ellen mérhetjük össze tudásunkat, a programban lehetőség van interneten vagy helyi hálózaton többszereplős játékra is.

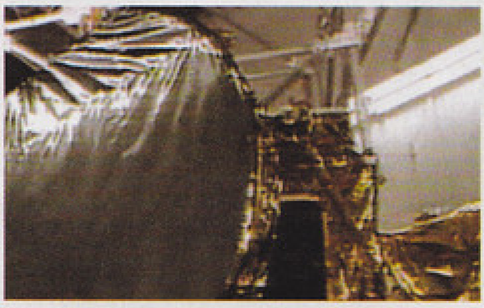
**További shareware játékok:**

Alpha Ball (falbontó)
Caribbean Puzzle (logikai)
Chick-a-Droid (logikai)
Gold Miner Joe (ügyességi)
Snowy (ügyességi)
Sparks (logikai)
Suave (ügyességi)

> Prince of Persia: Sands of Time

> Teljes Film

## DISCOVERY CHANNEL: ŐRSZEMEK AZ ÉGEN 2. RÉSZ
**48 perces ismeretterjesztő film**



„A hidegháború idején kémkedésre kifejlesztett műholdaknak mára új feladatuk van. Többek között a természeti katasztrófák előrejelzése, kommunikációs és navigációs rendszerek üzemeltetése. Szenzációs felvételeket láthatunk arról, hogyan segítik elő a szatellitek veszélyeztetett állatfajok megmentését, a régészeti felfedezéseket, a tudományos kutatásokat, a csak fentről látható képek segítségével. A csúcstechnológiával felszerelt műholdak a világ minden pontján jelen vannak, éjjel-nappal figyelnek, adatokat szolgáltatnak nekünk és rólunk. Az információ azonban hatalom, amellyel vissza is lehet élni..."

**! A FILMET ÉS JÁTÉKTESZTEINKET ASZTALI DVD LEJÁTSZÓVAL IS MEG TUDJÁTOK NÉZNI !**

# NEWS

## kill.switch

Kiadó: LSP
Fejlesztő: Bitmap Brothers
Honlap: www.killswitch.com
Megjelenés: 2004 tavasz

Néhány hete PC-s játékosok milliói tették zárójelbe hasi légzésüket egyszerre, amikor a Namco bejelentette, hogy elkészíti PS2-es slágerének, a kill.switch-nek PC-s verzióját. A munkálatokat a már többször bizonyított Bitmap Brothersre bízták, és ha minden igaz, tavasz környékére már kezeink közt is lehet (bár pontos dátum még nincs) az ún. Offensive Covert Systemmel megáldott katonai csodaprogram, amely minden eddiginél élethűbb harci helyzeteket jelenít meg (igen, a Rainbow Six-sorozat is csak a talpát nyaldoshatja).

Helli Kopter és a Bölcsek Köve

## Kreed: BATTLE FOR SAVITAR

Kiadó: Russobit-M
Fejlesztő: Burut Software
Honlap: www.kreed3d.com
Megjelenés: 2004. második fele

A Burut Software nem kispályázik, hiszen míg Doom 3-verőnek kikiáltott first person shooterének, a Kreednek nemzetközi nyitányára vár (Oroszországban már megjelent), azonmód belekezdett egy kiegészítő lemezbe. A Battle for Savitar névre keresztelt add-onról nem lehet sokat tudni (ami az alapjáték meg nem jelent mivolta miatt nem is meglepő), összesen egy előzetes mozit szivárogtattak ki az alkotók. Ebben továbbra is szűk folyosókon vibráló, zavaros fényjáték erősíti az élettelen űrhajón kóborló játékos klausztrofóbiáját.

Előbb inkább az alapjátékot kérnénk

## APRÓ

Fura virtuális pénzpiac és tőzsde alakult Gaming Open Market nével Amerikában. A GOM weboldalán online játékok valutáival üzletelhetnek a játékosok, például a Sims Online simoleonjait váltva a Star Wars Galaxies creditjeire, vagy az Ultima Online aranypénzére.

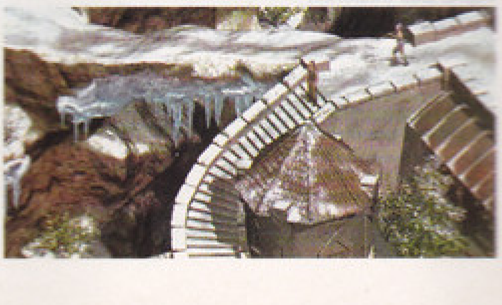
A Vivendi idei megjelenési listáját böngészve két érdekes kódnévre bukkantunk 2004 harmadik, illetve negyedik negyedévi megjelenéssel: Tolkien 4, illetve Tolkien 5. Úgy tűnik, Frodóék utazása sosem ér véget…

A CDV bejelentette az idei év egyik nagy magyar reménysége, a Panzers kiegészítő lemezét, egyelőre cím nélkül, idén karácsonyi megjelenéssel. Kiegészítőt kap a Blitzkrieg is karácsonyra, a Blitzkrieg 2 megjelenését viszont 2005-re halasztották.

## Goldenland

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Burut Software
Honlap: www.goldenland-rpg.com
Megjelenés: 2004 tavasz

Szép dolog az anyanyelv, de mi örülnénk, ha a Burut előbb a nemzetközi piacra készítette volna el Goldenland című szerepjátékát, nem orosz területen forgalmazná először – most várhatunk pár hónapot a lokalizációra. A fantasy témájú program története szerint Goldenland világát démonhordáival megszállja a sötétség istene, akit csak két hős, Velemir és Velena tudott az árnyékvilágba küldeni. Megalakult az új vallás, a Hősök Kultusza, amelyből egy jó hírű mágiaiskola is kifejlődik. A gonosz visszahúzódott rejtekébe, a városok újjáépültek, semmiért sem kell aggódni – egészen 300 évig, amikor az elfelejtett démonsereg megerősödve a felszínre nem lép… Ekkor jövünk mi a képbe, a mágiaiskola tanítványa képében, akinek több mint 200 helyszínt kell végigjárnia, hogy a kb. 200 használható varázslat és 100 NPC segítségével, illetve cselszövései közepette visszaszorítsa a sötét erőket.



## Knight Rider 2

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Davilex
Honlap: www.knightridergame.com
Megjelenés: 2004. november

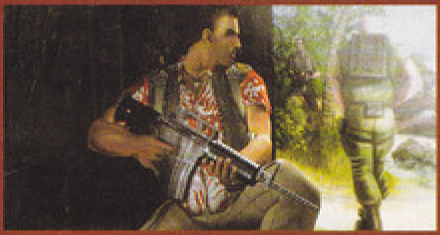
Knight Rider – mit is várunk egy ilyen filmsorozat-adaptációtól? Tán, hogy Michaelt minden küldetés elején Devon küldje halálos eleganciával a halálba, hogy az első csúfos ráfutás után kénytelen legyen Bonnie, vagy éppen April siránkozásait hallgatni KITT leamortizálását illetően, miközben fejben már rég megoldotta a rejtélyt a mindig borostás, ám üde főhősünk? Nos igen, az első részben erre nem nyílt lehetőség (csupán KITT-tel nyargalhattunk fel s alá), a folytatásban azonban már a mellén kész Soltész Rezső-emlékművet viselő sármőrt, bizonyos Michael Knightot is megszemélyesíthetjük, főleg ami céllövőtudományát illeti. Na persze a kötelezően előírt játékfejlesztői mixből semmi sem fog kimaradni, az üldözéses jeleneteket számos rejtvény és minijáték fogja színesíteni, amik feltehetően majd multiplayerben, osztott képernyőn lesznek igazán mókásak.

## A Jó...

Chris Taylor egy redmondi előadáson hallgatói kérdésre válaszolva elkotyogta, hogy a Gas Powered Games a Total Annihilation folytatásán dolgozik. Kiadóként Chris a Microsoftra célozgatott; ez érdekes, hiszen a játék jogai az Atarinál vannak, akik állítólag a koreai Phantagrammal készíttetik a második részt. Az eredeti TA alkotóitól így valószínűleg nem igazi folytatásra, hanem a Total Annihilation világában játszódó új RTS-re lehet számítani... Hivatalos bejelentés mindenesetre az E3 magasságában várható.

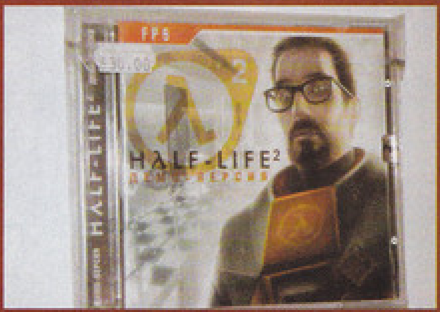
## ...A ROSSZ...

Ha azt hittük, a 2003-as év volt a legrosszabb a sikervárományos játékok alfa, béta, és egyéb félkész verzióinak kiszivárgása szempontjából, hát tévedtünk. Alig egy hónap leforgása alatt kikerült a netre a World of Warcraft blizzardos belső használatú tesztverziója, valamint három FPS-reménység, a Painkiller, a STALKER és a Far Cry alfa változata. A fejlesztők pánikolnak, a kiváncsi játékosok letöltenek, majd természetesen csalódnak, mi meg továbbra sem értjük, kinek jó ez az egész...



## ...ÉS A CSÚF

Oroszországban és Ukrajnában már megjelent a Half-Life 2! Na nem valami exkluzív kiadásról van szó, egyszerűen arról, hogy a netre kiszivárgott alfaverzióból „jótét lelkek" összefabrikáltak egy játéknak távolról sem nevezhető valamit, amit viszont tisztességgel szinkronizáltak orosz nyelvre, majd gyártottak hozzá CD-borítót, meg mindent, ami kell... Amint a mellékelt fotókon is látható, az orosz-ukrán nagyüzemi kalózok már terjesztik is az „év játékát" két lemezes kiszerelésben, határozottan baráti, harminc eurós áron. Megáll az ész...




## Juiced

Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: Juiced Games
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

Még ideje sem volt kihűlni a Need for Speed: Underground virtuális aszfaltjának, máris trónkövetelők bőgetik motorhangjukat. Ezek közé tartoznak a Juiced Games fejlesztői is, akik az EA slágeréhez hasonlóan az utcai versenyek izgalmát próbálják monitorjainkra varázsolni. A felhozatalt nézve meg is van minden esélye, elvégre több mint 50 márkát licenceltek nagy autógyáraktól (Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot, Chevrolet), és ha figyelembe vesszük, hogy végre igazi, nemlineáris karrier-módot ígérnek (nem NFS-féle Tuning 1, Tuning 2 stb.), minden esélye megvan a trónfosztásra.

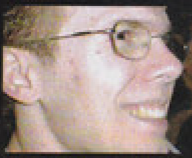
## FS Falcon 2004

Kiadó: Just Flight
Fejlesztő: Lago
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004 tavasz

Esélyegyenlőséget Európának! – skandálják harsányan Európa eldugottabb részein a tömegek, mivel a Just Flight csak Nagy-Britanniában, a Benelux-államokban és a skandináv országokban szándékozik kiadni már majdnem kész vadászgép-szimulátorát, az FS Falcon 2004-et. A Combat Flight Simulator 3-hoz, a Flight Simulator 2002-höz és a Combat Flight Simulator 4-hez készített kiegészítő lemez segítségével egy F-16-os sólyom pilótaülésébe szíjazhatjuk magunkat, hogy a legkülönfélébb bevetéseket, hadgyakorlatokat és veszélyes rutinműveleteket (pl. üzemanyag-feltöltés levegőben) oldhassuk meg sikerrel.

Az álcafestésem biztos mindentől megóv...

## CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

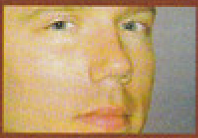


**> JOHN CARMACK**
ENGINE-programozó
id Software

„Nem vagyok igazán nagy játékrajongó... Igazából közel sem ismerem annyira a játékokat, mint a kollégáim nagy része az id-nél. Nem is szólok bele különösebben a játék tartalmába, ezt olyan figurákra bízom – a pályatervezőinkre és grafikusainkra – akik nálam sokkal nagyobb szenvedéllyel viseltetnek a játék iránt. Én csak leprogramozom azt, amit ők kitalálnak, illetve ők játékot alkotnak azokkal az eszközökkel, amiket én adok a kezükbe... Ezért nem is érzem tisztességesnek, hogy a sajtó folyton engem állít reflektorfénybe, gyakorlatilag azonosít engem az id-vel."

**> BILL ROPER**
designer
FlagshipStudios

„A világ legélvezetesebb, semmi mással össze nem hasonlítható érzése az, amikor elkészül egy játékod, a kezedbe veszed, és azt mondod: „hé, ez az enyém, én csináltam!". Még ma is roppantul élvezem, amikor bemegyek egy játékboltba, és kilesem, ahogy a srácok a Diablóról beszélgetnek. Nem bírom megállni, hogy le ne fotózzam a polcokat, ahol a mi játékaink vannak. És a legjobb, amikor vadidegenekkel játszol a neten a te játékoddal, és látod, hogy sokkal jobban ismerik a játékot, mint te magad..."



**> CLIFF BLESZINSKI**
designer
Epic Games

„Egy játék fejlesztésében mindig a legutolsó öt százalék a legkeményebb. Amikor a játék már gyakorlatilag kész van, működőképes, élvezetes, csak néhány idegesítő, megfoghatatlan, bosszantó hibát kell levadászni és kijavítani. Az Unreal Tournament 2004 fejlesztésében most éppen ebben a fázisban vagyunk. A játék óriási, kirobbanó, káprázatos – de éppen ezért lenne hiba kiadni anélkül, hogy biztosak lennénk benne, hogy a végletekig kiegyensúlyozott és stabil; ezért kérünk még egy pici türelmet a rajongóktól, akik már nagyon várják a játékot..."

**> WARREN SPECTOR**
designer
ION Storm

„Jó játékötletet bárki ki tud találni, ez nem nagy ügy. Az, hogy valakit meg tudj győzni arról, hogy a játékötleted jó, és adjon rá pénzt, hogy elkészítsed, na az már valami! De a legnehezebb, hogy ezek után végig is tudd verekedni magad a fejlesztésen, tartva magad az ötleteidhez, és nem hagyva, hogy bárki is befolyásoljon. Nehezen tudok keményebb feladatot elképzelni annál, mint kitalálni egy egyedi, újító szellemű játékot, és az ötlet szintjétől a kész, dobozos termékig végigvinni, közben megvédve mindenféle egyszerűsítéstől és sablonba szorítástól."

## Silent Hunter III

Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: Ubi Soft
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004 vége

RTS-láz ide, FPS-hullám oda, a jó öreg tengeralattjáró-szimulátor műfaja csak nem akar kipusztulni, még a nagy öreg, a Silent Hunter-sorozat is nekirugaszkodik egy folytatásnak. A következő részről sajnos eleddig nem sokat szivárogtattak ki az érintettek, mindössze valami hihetetlenül valóság-szagút és realisztikusat ígérnek, amely új dimenzióját engedi láttatni az idegtépően kemény víz alatti taktikai harcnak. Ehhez még olyan finomságok jönnek, mint a dinamikus időjárás-változások, a makettrészletességű poligoncsodák, az új személyzetkezelő felület, és a többjátékos üzemmód, ezt egymás ellen, vagy egymással vállvetve is kipróbálhatjuk.

## Metalheart: REPLICANT RAMPAGE

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Akella
Honlap: www.metalheart.ru
Megjelenés: 2004 nyár

A Metalheart: Replicant Rampage története meglehetősen együgyűnek látszik első blikkre, hőseink ugyanis egy kietlen, sivatagos bolygón találják magukat, miután űrhajójuk kényszerleszállást hajtott végre megmagyarázhatatlan okokból kifolyólag. Ám a bolygó nem közönséges planéta, réges-régen ez volt a Birodalom és a nomádok küzdelmének fő helyszíne. Erre ma már az univerzum bölcsei sem emlékeznek (ahogy a konfliktusul szolgáló titokzatos sugárzással – és DNS-formáló képességgel – bíró taktóniumra sem), nem úgy a hegyekbe visszavonulni kényszerült nomádok, akik csak az alkalmat várják a bosszú beteljesítésére. Mi ennél jobb helyzetben vagyunk, csak pár hónapot kell várnunk a Metalheart című taktikai elemekkel dúsított RPG-re, amely az előzetes információk szerint mindennél komplexebb karaktergenerálást, véletlenszerű küldetésgenerátort, erős scifi-cyberpunk jelleget és egyedülálló játékmenetbeli újításokat fog tartalmazni.

> Minden út kómába vezet

## Dead Man's Hand

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Human Head Studios
Honlap: www.dead-mans-hand.com
Megjelenés: 2004. március

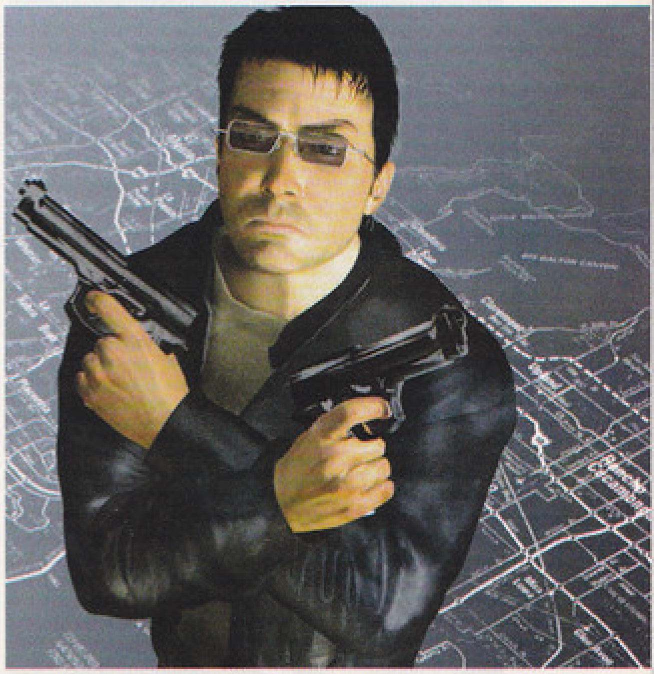
A Human Head Studios neve nem véletlenül cseng oly ismerősen, hiszen pár éve már alkotott egy nagyot Rune című „vikingszimulátorával". A csapat most a Vadnyugatra merészkedik, természetesen annak fő témájával, a bosszúval. Főhősünk, El Tejón a kegyetlenségéről hírhedt Kilencek bandájával fosztogatja a vidéket, ám amikor egy nap úgy dönt, nem óhajt megöregedni velük, elhagyja a bagázst, mire azok kíméletlenül lelövik. Tejón persze valami szerencsés véletlen folytán túléli a támadást, s felépülését követően megfogadja, hogy megtorolja szabadságjogainak durva megsértését.

A sztori bár fiktív (és meglehetősen közhelyes, ezen feltehetőleg a bandatagok jellemrajza és háttértörténete segít majd), a történelmi hűség nagy hangsúlyt kap a játékban. A különféle pisztolyok (Peacemaker, Huntley Thunder, Hansas Pepperbox), puskák (Westerner Carbine, Lewis Revolving Rifle, Hawkins Buffalo Rifle), shotgunok (Martin Pump Action, Stephens SBS Double Barrel, Overland Express) nemcsak vizuálisan, hanem ballisztikailag is megfelelnek eredeti társaiknak. A látványvilághoz az Unreal-motor legújabb verziója fog alapul szolgálni.

## True Crime: STREETS OF LA

Kiadó: Activision
Fejlesztő:Luxoflux
Honlap: www.truecrimela.com
Megjelenés: 2004 nyár

Kihagyhatatlan ziccer – feltehetőleg ezen a munkacímen folyt a megbeszélés a konzolokon már nagy sikert aratott True Crime: Streets of LA-ról az Activision berkein belül. Elvégre melyik PC-s ne akarna egy kung-fu moddal feltápolt Max Payne-Grand Theft Auto egyveleggel játszani? Sőt, továbbmegyek, melyik PC-s ne akarná ezt a csodát multiplayerben is megtapasztalni? Merthogy az egyszemélyes módban a kínai triád és az orosz maffia Los Angeles-i konfliktusát feldolgozó True Crime-ban LAN-on vagy interneten is űzheti egymást négy akcióművész. Ehhez öt játékmód áll rendelkezésükre: Fast and Furious (utcai versenyzés), The Beat (járőrözni kell a városban és hajkurászni a gyanús elemeket), Dojo Master (közelharci küzdelem), Battle Master (rakétavetős vagy nyílpuskás aréna), és a The Chase (a jó öreg üldözéses jelenetek a rendőr, vagy éppen a bűnöző szemszögéből).



## Anno 1503: TREASURES, MONSTERS, AND PIRATES

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Sunflowers
Honlap: www.anno1503.com
Megjelenés: Még nincs

Valószínűleg sokan emlékeznek a Sunflowers Anno 1503 című stratégiájára, amely még anno tavaly márciusban próbálta felülmúlni elődjének, az Anno 1602-nek kétmilliós példányszámban realizált sikereit. Nos, örömmel jelentjük, hogy a Treasures, Monsters, and Pirates névvel fenemód horrorisztikusra vett kiegészítő lemezzel tovább bővül a Sunflowers repertoárja. Igaz, nagy változás nem fenyeget, hiszen továbbra is Kolumbusz sajátos India-délibábja ad teret tevékenységeinknek. Történelmi időutazásunk során 12 küldetésben kell megállnunk a helyünket az adott térség fejeseként, természetesen még részletesebb grafikai elemek és átdolgozott, kezdők számára is könnyen átlátható kezelőfelület közepette.

A nemzetközi helyzet egyre fokozódik

A szoftverkalózok hajóját megcsáklyázza a BSA

## KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

A Rainbow Six harmadik része milliószámra kelt el világszerte, hatalmas rajongótábora van, így természetes, hogy sokan észrevették: a játék egyik színhelyén, egy garázsban poszterekkel van kitapétázva a fal, a posztereken pedig weboldalak címei találhatók. A címek nem létező oldalakra mutattak, hiszen csak hangulatkeltő apróságnak szánták őket a fejlesztők, és nem akartak semmilyen oldalnak reklámot csapni. Egyetlen pici részletről feledkeztek csupán el: megvásárolni ezeket a domain neveket, nehogy valaki utólag készítse el a játékban „hirdetett" oldalakat. Egy szemfüles texasi játékos, bizonyos Tony Aschroft volt az, akinek ez először eszébe jutott, puszta poénból bejegyeztette magának az említett címeket, és pornóképekkel töltötte fel őket. A játékosok között futótűzként terjedt a hír, tízezrével tódultak megnézni, igaz-e a pletyka, Tony pedig az oldalakon elhelyezett bannerekkel kövérre hizlalta a bankszámláját. Néhány hét leforgása alatt a kiadó Ubi Softnak sikerült ugyan bezáratni az oldalakat, és nyilvánosan bocsánatot kérni mindenkitől – de a Rainbow SiXXX becenevet már sosem tudják letörölni a játékról...

## APRÓ

Lassan a végéhez közeledik a STALKER fejlesztése, ennek csalhatatlan jele, hogy elkezdték a játék zenéjének felvételeit szervezni. A nagyzenekari muzsikát a 64 fős Prágai Filharmonikusok fogják játszani (ők adták a Splinter Cell és az EverQuest 2 zenéjét is) a felvételre májusban kerül sor.

A Mythic Entertainment (a Dark Age of Camelot fejlesztői) beperelte a Microsoftot, mondván: az óriáskiadó új online RPG-je, a Mythica az ő nevükre emlékeztető címével félrevezeti a vásárlókat, és ezzel tisztességtelen előnyhöz jut.

Kisebb játékkeresztelő-járvány söpört végig a világon az év elején: a hangzatos „Shadow of Chernobyl" kifejezéssel alcímet kapott a STALKER, és a Thief harmadik részének is van végre címe: Deadly Shadows. A GTA negyedik részének címe egyelőre titok, de ötleteket adhat, hogy a kiadó Take 2 bejegyeztette a GTA Sin City, a GTA San Andreas, a GTA Liberty City, a GTA Bogota és a GTA Tokyo címeket, valamint a biztonság kedvéért a GTA 5-öt, és GTA 6-ot is.

A Ubi Soft meglepő eseményt választott a Splinter Cell Pandora Tomorrow premierjére: a Sundance fesztivált (az amerikai független filmesek legnagyobb seregszemléje, Robert Redford alapította) február végén. A játék hivatalos megjelenési dátuma egyébként március 16.

## APRÓ

Újabb kulcsember hagyta el a Blizzardot az egykori alapító, és a Warcraft első részének projektvezetője, Allen Adham személyében. Adham kockázatitőke-befektető társaságot alapít, és reményteli játékfejlesztőket támogat a jövőben, egy Blizzardhoz hasonló nagy kiugrás reményében.

A Core Design nemrégiben elbocsátott alapítói, a Heath-Smith fivérek új játékfejlesztő csapatot alapítottak Circle Studios néven, ahova a Tomb Raider-sorozat szintén szélnek eresztett készítőcsapatának 35 egykori tagját vették fel.

Az FBI házkutatást tartott egy San Francisco-i illetőségű hacker lakásán. Kilenc számítógépet foglaltak le annak reményében, hogy a Valve-től kilopott Half-Life 2 forráskóddal és alfa verzióval kapcsolatos adatokra bukkannak. Hogy találtak-e valamit, természetesen nem kötötték az orrunkra.

HALF-LIFE 2

A hollywoodi szuperproducer Jerry Bruckheimer (A Karib-tenger kalózai, Sólyom végveszélyben, Bad Boys stb.) és a Disney filmbirodalom szerződést írt alá American McGee-vel, az idén esedékes Oz című mese-horror-akció-kaland játékon alapuló filmtrilógiára. A játék és a film (sőt, regény is lesz!) karácsonyra várható.

Nyilvánosságra került az amerikai 2003-as egész éves játékeladási toplista. Az össz-platform listát a Madden NFL 2004 vezeti, szorosan a nyomában a Gameboyon rendületlenül hódító Pokémonok, majd a minden platformon hódító Need for Speed, Vice City, Enter the Matrix és társai következnek. A PC-s lista a következőképp néz ki (tízből hét Electronic Arts-játék...):

1. The Sims: Superstar
2. The Sims: Deluxe
3. Command & Conquer: Generals
4. Warcraft III: The Frozen Throne
5. The Sims: Makin' Magic
6. The Sims: Unleashed
7. SimCity 4
8. Call of Duty
9. Age of Mythology
10. Battlefield 1942

## Chaos League

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Cyanide Studio
Honlap: www.cyanide-studio.com/?rub=home
Megjelenés: Még nincs

Az a szabály, hogy nincs szabály! – ismerjük a régi mondást, és bizony a Cyanide Studios keményen tartja magát ehhez legújabb „sportjátékánál". A Chaos League-ben ugyanis mindent szabad: ütni, rúgni, törni-zúzni, s csak mellékesen kell a labdát az ellenfél kapumezőjére vinni – alapjában, de nagyon (!) alapjában véve ugyanis ez egy futballjáték. Sőt, mi több, külön taktikai résszel is megfejelik az alkotók az egészet.

> Ettől nem kell a FIFA 2005-nek félnie

## Eschaton

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Gnostic Labs
Honlap: www.eschaton-online.com
Megjelenés: Még nincs

Újabb tenyészvilág kezd alakulni az interneten, hiszen a Gnostic Labs készülő online játékával, az Eschatonnal játékosok ezreit kívánja jól kitalált univerzumához kötni. Eschaton világa mélyen az űr messzeségébe veszik, elvégre i. u. 5000-ben vagyunk, feladatunk a két frakció, a Valtavech (az emberiség egy kibernetikailag, biológiailag fejlettebb utóda), illetve az Alephian (nomádnak mondható klasszikus űrutazók, akik eredetüket szeretnék meglelni) közt választani, illetőleg egyikük kisebb-nagyobb vezetőjeként választ adni nagy kérdéseikre. No persze ez nem megy oly könnyen, fejesként csak még komplikáltabb dönteni a politikai, gazdasági vagy éppen a katonai kérdésekben: szépen becserkészünk-e egy ásványokban gazdag naprendszert, vagy berontunk, nem számolva a következményekkel, esetleg intrikusan magunkhoz édesgetjük? – minden csak rajtunk múlik.

> A végtelenbe és tovább!

## SCOTT MILLER MEGMONDJA A FRANKÓT

A minap a Spike TV Video Game Awards díjkiosztó gálájával kapcsolatban ismét felmerült a játékpiac egyik nagy hiányossága: nincsenek igazi sztárjaink. Maga a tévéshow szánalmasan gyenge volt, a díjakat átvevő játékfejlesztőket egyszerűen nem hagyták szóhoz jutni, B-kategóriás hollywoodi sztárocskák mutogatták magukat – aki nem látta, csak örülhet, aki látta, az sürgősen felejtse el. Ettől függetlenül a „hol vannak a játékvilág sztárjai?" kérdés jogos. Valóban, hol is vannak? Van talán egy tucat ismertebb játékfejlesztő, de egyik sem igazi sztár a szó eredeti értelmében – és akármeddig is fejlődik iparágunk, ez alighanem így is fog maradni.

A probléma magja a következő: egy sztár attól lesz sztár, hogy az arca állandóan megjelenik a nagyközönség előtt. A színészeknek a mozivászon és a tévéképernyő megadja ezt a lehetőséget, a zenészeknek ott vannak a koncertek és videoklipek, a sportolóknak szintén a tévé, a tízezrekkel tömött stadionok és sportcsarnokok. Kizárólag az ilyen fajta reflektorfény biztosíthatja azt az ismertséget, ami az embert sztárrá avatja. A játékfejlesztőket elkerüli ez a reflektorfény, ebből a szempontból a filmrendezőkre hasonlítunk. Persze, van vagy fél tucat filmrendező, akik sztár-státuszt élveznek... de kedves olvasó, fel tudnál sorolni tíz aktív filmrendezőt? Vagy mondjuk hármat a tévés szakmából? Ugye, hogy nem. Teljesen ugyanez a helyzet a játékfejlesztés „sztárjaival" is. Vagy nézzük a könyvek világát, ami a forgalmat tekintve abszolút lenyomja a zeneipart, a mozit, vagy a játékpiacot. A közönség előtti megjelenés hiányának köszönhetően nagyon kevés igazi regényíró sztár létezik – annak ellenére, hogy a könyv mint a szórakoztatóipar része, sok száz éves múltra tekint vissza. Stephen King, J.K. Rowling, Tom Clancy, Jackie Collins... ismert nevek, de mondd csak, felismernéd bármelyiket, ha mögötted állna sorban a szupermarketben?

Sokan úgy gondolják, a játékvilág igazi sztárjai Lara Croft, Duke Nukem, Max Payne, és a többi virtuális figura lehetnek. Ez a lehető legnagyobb tévedés! Virtuális sztárokat nem lehet talkshowkba meghívni, nem tudnak bulvármagazinok szaftos pletykákat kitalálni és terjeszteni róluk, és így tovább. A játékok karakterei sosem lesznek igazi sztárok.

## SIKEREK UTÁN: ENTER THE MATRIX

A kritika a földbe döngölte, mi is az év legnagyobb csalódásai között tartottuk számon – mégis milliókat adtak el belőle világszerte. Az Enter the Matrix a tavalyi év legnagyobb játékipari rejtélyei közé tartozik, ezért úgy gondoltuk, érdemes kicsit beszélni róla a készítőcsapat vezetőjével, a legendás Dave Perryvel.

**PC Guru: Visszetekintve az Enter the Matrixre, mivel vagytok leginkább elégedettek, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játék fejlesztését?**

Dave: Az Enter the Matrix előtt még nem született olyan játék, ami első vonalbeli hollywoodi filmesek közreműködésével készült volna. Ez azt jelenti, hogy a film forgatása alatt a Wachowski-testvérek rengeteget foglalkoztak a játékkal is, új jeleneteket írtak és forgattak le a sztárokkal a játék kedvéért. Elértük a célunkat, a játék több milliós példányszámban fogyott, ez szép ajándék volt a Shiny tizedik születésnapjára, és figyelemre méltó teljesítmény Wachowskiéktól, akik ezelőtt még sosem dolgoztak játékon. Úgy gondolom, az Enter the Matrix elkészülése kisebb csoda volt. A fejlesztés során a csapat létszáma megduplázódott, és átvészeltünk egy költözést. A Matrix volt az első PS2-es játékunk, az első xboxos játékunk és az első Gamecube-játékunk! Három ismeretlen platform kitapasztalása, három engine megírása egy időben, plusz beilleszkedni egy hollywoodi szuperprodukcióba emberfeletti feladat volt – de sikerült! A játék elkészült, és a Mátrix Újratöltve mozipremierjének napján megjelent világszerte.

**PC Guru: Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?**

Dave: Eleinte túl sok mindent szerettünk volna a játékba belezsúfolni, és a fejlesztési idő rövidsége miatt sok félkész dolgot ki kellett vennünk a programból (azért nem vesztek el örökre, a következő játékainkban felhasználjuk őket!). Később túlzottan is egyvalamire koncentráltunk, arra, hogy a bullet time effekt mellé minél látványosabb és gördülékenyebb animációt alkossunk, ezáltal a játékos a filmben látottakhoz hasonló mozdulatsorokat tudjon végrehajtani – ez pedig elvette az időt a játék más részeinek tökéletesítése elől.

PC Guru: Mi lesz a következő játékotok?

Dave: 2004 tavaszán várható a legújabb Shiny-játék bejelentése. Nagyon izgatott vagyok, mert végre annyi és olyan tehetséges ember dolgozik a csapatunkban, amennyi ahhoz kell, hogy szinte minden játékterv-álmunkat valóra váltsuk. Már alig várom, hogy megmutassuk a világnak, min is dolgozunk…

## Angels vs. Devils

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Enigma Software
Honlap: www.enigmasp.com
Megjelenés: Még nincs

Végre-valahára testközelből is megcsodálhatjuk a bennünk megbúvó kisördögöt, illetve kisangyalt! Az Angels vs. Devilsben ugyanis ők mérettetnek meg: első körben ki kell választanunk az ördögöket, illetve angyalkákat, kit-kit saját adottságai, speciális képességei alapján (itt még alakíthatjuk is őket, ruhájuk, kalapjuk, cipőjük, tetoválásuk szerint). Majd jöhet az igazi móka, az üsd-vágd hadművelet: igénybe vehetjük alaptulajdonságaikat (angyalok: fagyasztás, gyógyítás, alacsony gravitáció, láthatatlanság ; ördödök: tűzgolyó, méreg, robbanó golyócskák, bénítás), vagy azt a speciális mozgássort, amit időközben megtanítottunk kis tamagotchinknak. Persze ez így unalmas lenne, ezért nem kevesebb, mint nyolc játékmód áll rendelkezésre pszichés háborúnk megvívásához.

## Conflict: Vietnam

Kiadó: SCI
Fejlesztő: SCI
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004.

Folytatódik az SCI Conflict-sorozata: a kevéssé látványos, ám üzletileg roppant sikeres Conflict: Desert Storm két része után még az idén megjelenik a széria harmadik darabja. Az SCI egyelőre meglehetősen rejtve kezeli a játékot, hivatalos információk nem léteznek róla, mindössze egyetlen (!) képet publikáltak.

## PAPARAZZI

Hoppá, micsoda kompromittáló (khm, oké: nem kicsit irigylésre méltó is…) társaságban sikerült lencsevégre kapnia a lesifotósnak Cliff Bleszinskit, az Unreal-sorozat vezető designerét – méghozzá háromszor! A hölgyek CliffyB karjaiban: Jenna Jameson (minden idők legnagyobb pornósztárja, mellékesen szinkronhang a Vice Cityből), Asia Carrera (szintén abszolút első vonalbeli pornószínésznő), illetve Victoria Pratt (lehet találgatni a foglalkozását illetően).

Hahó Cliffy, pár telefonszámmal megdobhatnád a szerkesztőséget, és akkor meggondoljuk, hogy ne szóljunk a feleségednek…

Asia Carrera

Jenna Jameson

Victoria Pratt

## Soldiers: HEROES OF WORLD WAR II

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Best Way
Honlap: www.codemasters.co.uk/soldiers
Megjelenés: Még nincs

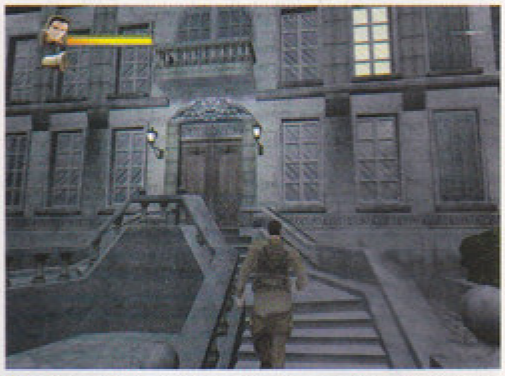
A Codemasters új útra lelt, amely tán a legjobb is, hiszen a Best Way nevezetű fejlesztőgárda segítségével végre az RTS-piacra is betör a főként autószimulátorairól elhíresült kiadó. A kissé öntudatos alkotók nem merészkednek rögtön fiktív irányvonalra, inkább megmaradnak a biztonságosabb II. világháborús témánál, de hogy izgalmasabbá tegyék, többnyire mélyen az ellenséges vonalak mögött kell majd tevékenykednünk (orgyilkolnunk, szabotálnunk, utánpótlásvonalat elvágnunk, hátba támadnunk). Az alkotók állítása szerint a több mint 25 küldetésnek ráadásul nem egyetlenegy jó megoldása van, csak kreativitásunktól függ a továbbjutás: ha úgy akarjuk, a mesterlövésszel megtisztíthatjuk a terepet (egy-egy katona fejét vagy sisakját is kijelölhetjük célpontként), csendben végiglopózhatunk az est homályában, vagy végigdöngethetünk esetleges túlerőnkkel (akár szó szerint is, hiszen a festői táj porig rombolható!). Persze nem muszáj a gép ellen menni, multiplayerben is kommandirozhatjuk a több mint száz jármű és 25 fegyver kombinációjából felszerelt csapatainkat.

## Airborne Troops

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Widescreen Games
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

A Widescreen akciójátékában egy amerikai tisztet (John Welsh) személyesíthetünk meg, ki feladatául két titkosügynök elkísérését kapta a németek által elfoglalt Franciaországban. A repülőút azonban balul sül el, így John új megbízatást kap: hirtelenjében meg kell mentenie az egyik ügynököt, Muratot. Később persze bonyolódik az ügy, más egységekhez kell csatlakoznunk, fanatikus náci tudóst megölnünk és kutatásainak eredményeit ellopnunk, titkos bázisokba behatolnunk, vagy éppen V1-es rakétagyárat felrobbantanunk. Bár a sztori fiktív, az alkotók próbálják minél hitelesebben ábrázolni az akkori állapotokat, s természetesen fegyverek terén is számíthatunk ilyesfajta elhivatottságra: lesz itt minden, mi szem-szájnak ingere, kés, Colt 1911, MP40, Thompson M1, Mauser Karabiner 98K, m1 Garand, MG42, vagy éppen Panzerschreck.

> Zöld erdőben járok, csak tegnap lebombázták

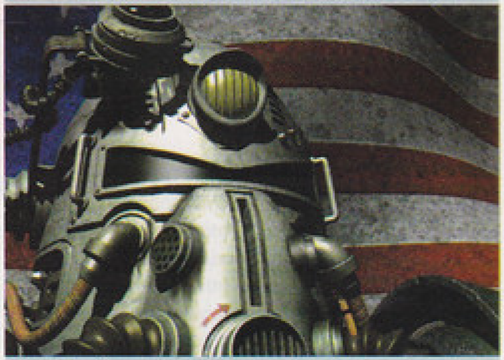


> Aha, ahol ég a pilács, ott rejtőzik áldozatunk

### > APRÓ

Jónéhány játék bukását megéltük már, ami rockegyütteseket állított a középpontba (Queen the Eye, KISS Psycho Circus, Ozzy's Black Skies), de ez úgy látszik, nem veszi el a rocksztárok kedvét a játékfejlesztéstől. A napokban kaptunk hírt két ilyen játékról is, az egyik a Genie Joe and the Axemen, főszerepben az Aerosmith gitárosa, Joe Perry, a másik a Pop Scars, Jonathan Davisszel, a Korn frontemberével.

Egy atlantai cég Halo-beli kedvencünk, a Master Chief páncéljának hű másolatait dobta piacra. Rongyos 3500 dollárért (alig 700000 forint) végre magunkra ölthetjük a csillogó-villogó zöld testpáncélt, mi már tesszük félre az aprót rá, Sasának jó lesz karácsonyra…



Az RPGdot.com szerepjáték-rajongói oldal látogatói hatalmas szavazáson döntötték el, mik a világ RPG-játékosainak első számú álom-játékai. Az első helyen nagy fölénnyel a Fallout 3 végzett, a dobogó második fokára a Baldur's Gate 3 került, éppen csak megelőzve a Planescape Torment 2-t.

## Adventures of Sherlock Holmes: SILVER EARRING

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Frogwares
Honlap: www.frogwares.com.ua/sherlock&watson
Megjelenés: Még nincs

Nem, kedves Watson, Sir Arthur Conan Doyle ugyan már rég meghalt, de botorság lenne az újabb Sherlock Holmes kalandokról lemondani. Az író a rajongók fantáziájával ugyanis nem számolt, ahogy a technika fejlődésével sem, miknek köszönhetően teljesen új, 20-30 órát kitevő történettel találkozhatunk számítógépünkön. Az Adventures of Sherlock Holmes: Silver Earringben kokainista főhősünk egy partira hivatalos, amelyet a házigazda, Sir Melvin Bromsby Angliába megtért lánya tiszteletére rendezett. Épp el is kezdené

beszédét egy rögtönzött emelvény tetején, amikor vérző sebbel a mellkasán a földre rogy, és meghal. Holmes persze nem várja meg a rendőrséget, azon nyomban privát nyomozásba kezd.
Kalandjáték révén a negyven helyszínen folyamatosan kérdéseket kell feltennünk a negyven vendégnek, szolgálónak, és egyéb utunkba akadó illetőnek, de legfőképpen magunknak (pl. vajon miért volt ideges a beszéd előtt az áldozat?), amelyre ráadásul a játék rendszere is rájátszik a fejezetek végén megoldandó kvízzel.

## Obscure es Light in the Darkness

Kiadó: Microids
Fejlesztő: Hydravision Entertainment
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

A bánat se érti a kiadókat, hiszen amikor a filmipar utolsó kis senkije is rádöbbent már a tinihorror műfaj életképtelenségére, a Microids akkor kezd hasonló játékkal foglalkozni. Az Obscure es Light in the Darknessben a helyszín ennek megfelelően egy iskola (tény, hogy már önmagában rémisztő hely), ahol – mint szép lassan kiderül – a tanári kar furcsábbnál furcsább és mellesleg nem túl egészséges kísérleteket folytat az ártatlan tanulókon. Három diák azonban nem hagyja magát, s felkerekedik, hogy kiszabadítsa kortársait – ezek egyikét irányítjuk mi. Bár az áldás nem szörnyek képében jelenik meg, az alkotók gondoskodni fognak arról, hogy vizuálisan beteljesüljön az elménk sötét részében megbúvó iskolai rémkép.

### AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Egy kétes megbízhatóságú német online magazin belső forrásokra hivatkozva világgá kürtölte a Neverwinter Nights 2 fejlesztésének hírét. A BioWare-nél azonban ragaszkodnak ahhoz, hogy két készülőfélben levő PC-s játékuk közül egyik sem valamelyik régebbi játékuk folytatása…

10%

Az Electronic Arts weboldalán egy álláshirdetésre lettünk figyelmesek, amiben a cég grafikusokat keres a Sim City sorozat következő epizódjához. Ezt felfoghatjuk egy nem hivatalos Sim City 5-bejelentésnek is!

90%

Net-szerte suttogják, hogy a Half-Life 2 újabb megjelenési csúszást szenved, és pontosan egy évvel az eredetileg ígért dátum után, azaz idén szeptember 30-án kerül a boltokba. Reméljük, ez csak valami rossz vicc…

30%

A GameStop amerikai szoftverbolt-hálózat webáruháza elkezdte előtételben árulni a Call of Duty kiegészítő lemezét (október elsejei megjelenéssel) – annak ellenére, hogy ennek létezéséről egyelőre sem a kiadó, sem a fejlesztő nem ejtett egyetlen szót sem.

80%

Cseh felebarátainknak sikerült egy pillantást vetni a helyi Microsoft-képviselet titkos aktáiba, ahol a mágikus Zoo Tycoon 2 és Age of Empires 3 bejegyzéseket vélték felfedezni, 2004 negyedik negyedévi megjelenéssel. Úgy legyen!

70%

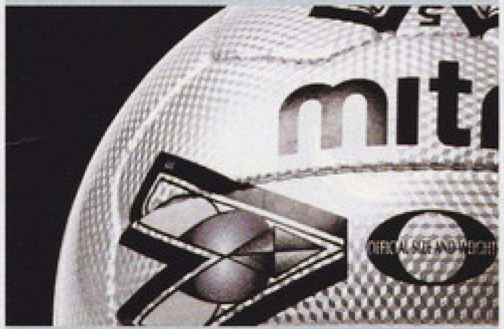
Az Interplay fórumain felröppent az állítólag belső forrásból származó pletyka, miszerint a csődközeli állapotban vegetáló cég visszavásárolta az Ataritól a Baldur's Gate név jogait, és mindent egy lapra feltéve, az összes mozgósítható fejlesztőjével a legendás RPG folytatásán dolgozik…

20%

## APRÓ

Rövid Electronic Arts-hírcsokor: a karácsonyi piacon megjelent játékaik közül 11 (!) lépte túl az egymilliós eladott példányszámot, a cég másfél milliárd dolláros forgalom mellett közel 400 millió bevételt produkált – a várva várt Sims 2 és Pacific Assault megjelenését viszont márciusról júniusra halasztották.

Az Eidos bemutatta a Championship Manager-sorozat folytatójának kinevezett fejlesztőcsapatot, a londoni székhelyű Beautiful Game Studiost. A harminc főt foglalkoztató cég tagjai mögött összesen hatvan focijáték áll – reménykedjünk, hogy a hatvanegyedik, a Championship Manager 5 lesz a legjobb!



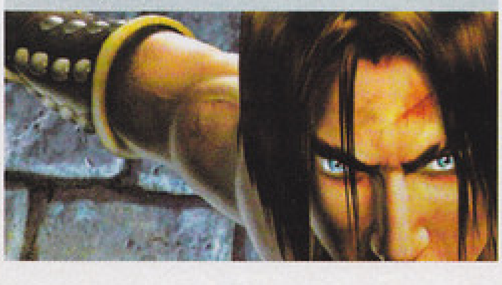
Az ATI büszkén jelentette be, hogy az nVidia-uralom hosszú évei után átvette a vezető pozíciót a videokártyák piacán. A kanadaiak csupán két tized százaléknyi piaci részesedéssel előzik meg legfőbb konkurensüket, de mivel az Xbox2, illetve a következő Nintendo-konzol grafikus processzorait is ők fogják gyártani, pozíciójuk erősödni látszik.

Az Arx Fatalisszal (teljesjáték-mellékletünk volt két hónapja!) híressé vált francia Arkane Studios a második játékfejlesztő, aki hivatalosan is bejelentette, hogy következő játékához megvette a Half-Life 2 grafikus motorját, a Source-t.

Ha már a Half-Life-nál tartunk, Gabe Newell bejelentette, hogy a várva várt második rész idén nyárra készül el, ez pedig magával vonja a szintén Source engine-es Vampire Bloodlines csúszását is (előreláthatólag 2004 végéig).

Annyi gagyi játékátirat-film után végre egy igazán filmvászonra kívánkozó játéktörténetre csapott le Hollywood: a Deus Exre! A filmben a játék mindkét részének sztorielemei felbukkannak majd, de a hangulat még sötétebb, még cinikusabb lesz – legalábbis ezt ígéri a Paramount stábja, akikből egyelőre Greg Pruss forgatókönyvíró (Alien 3) és Laura Ziskin producer (Pókember, Lesz ez még így se, Pretty Woman) neve vált ismertté.

Perzsia hercege az első hetek gyenge eladási eredményei után valósággal megtáltosodott! A Ubi Soft friss pénzügyi jelentésében kétmilliós példányszámot említett, valamint megszellőztette, hogy ennek örömére elkezdődött a folytatás fejlesztése.



## UEFA EURO 2004

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004. június

Valószínűleg senkit nem ér különösebb meglepetésként, hogy az EA kiad egy újabb focijátékot a nyári Európa-bajnokság tiszteletére. A programban mind az 51 európai válogatottal megpróbálhatunk kijutni az EB-re, így a történelmet meghamisítva a magyar srácok is gyepre léphetnek Portugáliában. Az Euro 2004 a zseniális FIFA 2004-re épül, annak minden újítását megkapjuk itt is, néhány finomítással kiegészítve. Ilyen lesz a megújult kommentár, ami a válogatottak múltjáról rengeteget tud majd mesélni. A játékosok moráliját külön nyilvántartja a gép: egy-egy megnyert meccs után brillírozni fog a csatárunk, míg ha valakit hamar lecserélünk, megsértődik, és így sokkal kevesebbet nyújt majd a következő meccsen. A közönség is megújul, vadul énekelnek, hullámoznak majd, a durvább szurkolók pedig még fáklyákat is meggyújtanak (verekedés viszont nem lesz).

## D-DAY

Kiadó: Montecristo
Fejlesztő: Digital Reality
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004. június 6

A Digital Reality nem cicózik, hiszen alighogy II. világháborús stratégiája, az Afrika Korps vs. Desert Rats a német és francia boltok polcain landolt (és az első visszhangokat tekintve elegánsan tarolt), a cég máris újabb 3D-s stratégia fejlesztésének esett neki. A D-Day nevéből adódóan a normandiai partraszállást dolgozza fel, legalábbis a kezdetekben. Omaha Beach borzalmai után ugyanis egy ejtőernyős támadást kell levezényelnünk Saint Mère l'Eglise-nél, majd többek közt a Cherbourg-kikötő és St. Lo városa kerül sorra, hogy a Cobra hadművelet megindításával lehetőség nyíljon a németek csapdába ejtésére Falaise-nál.

Természetesen a három dinamikus kampány során (adott pálya végeredménye kihatással lesz a következő küldetésre) nem csupán saját egységeinket (több mint hatvanféle várható), hanem a helyi erőket is igénybe vehetjük, az ellenállási mozgalom például kiválóan segítheti légierőnket újabb és újabb leszállóhelyek szabotálásával vagy elfoglalásával, illetve a visszavonuló német erők megtévesztésével.

Ezzel szemben a játék multiplayer része kicsit el van hanyagolva, összvissz három játékmód áll majd maximum négy játékos rendelkezésére, zeneileg azonban annál inkább el leszünk kényeztetve, hiszen a CD-ről Nagy Ervin és a BAFTA-díjas Kreiner Tamás dallamai fogják fülünk-lelkünk cirógatni – méghozzá 2004. június 6-án, a D-nap 60. évfordulóján.

Az ostromlók hátrányban érezhetik magukat

## TOCA Race Driver 2:
### THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Codemasters
Honlap: www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2
Megjelenés: 2004. tavasz

A Codemasters mindent belead, hogy visszanyerje egykori rajongói bizalmát. A TOCA 2 mindenben többet nyújt elődjénél: 15 különböző versenyágban 31 bajnokság áll rendelkezésre, a ralitól az oválpályákig, az utcai viadaloktól a kamionok versenyeiig amit csak el tudunk képzelni. Az ígéretek szerint minden egyes járgány teljesen valósan fog viselkedni, a kanyarok bevételétől az ütközésekig.

Különösen az utóbbi tekintetében hitegetnek minket a fejlesztők: a kerekek kitörhetnek, a fém nyikorogva hajlik, a műanyag és az üveg pedig szilánkokra robban – akár egyetlen szerencsétlen manőver hatására is totálkárossá válhat autónk, ami persze a futam újrakezdését vonja maga után. Rengeteg alkatrész törhet le, amik persze akadályt jelentve az úttesten maradnak a verseny végéig. A rongálást akár online is végezhetjük, de azt egyelőre nem közölték, hogy hányan lehet egyszerre versengeni – egyjátékos módban mindenesetre 21 járgány lehet a pályán. A grafikán is sokat javítottak, különösen a motion blur effekt szépségeiről zengenek ódákat a fejlesztők; ez persze állóképeken nem sokat mutat.

Na most melyikünk megy szembe?

# DRIV3R

:: fejlesztő reflections :: kiadó atari :: web www.driv3r.com :: megjelenés 2004. nyár

A Reflections első játéka az amigás Shadow of the Beast volt, egy oldalra scrollozó akciójáték. Ez 1989-ben jelent meg, és a folytatás elkészítése után az angol srácok teljesen más vonalra álltak át: autószimulátorokat kezdtek gyártani. Először jött a két Destruction Derby, majd a két Driver, és végül a csak PS2-re megjelent Stuntman. Most végre ismét ellátogatnak a PC-k világába - öt éve már, hogy ezt legutóbb megtették!

Amikor a Driver első része megjelent, szinte nem volt olyan ember, akit ne ragadott volna magával. A Reflectionsnek sikerült a lehetetlen: rendkívül realisztikus autószimulátort alkottak, melyet mégis könnyen lehetett irányítani. A hetvenes-nyolcvanas évek rendőrsorozatait idéző történet és a legjobb filmek autós üldözéseit felelevenítő játékmenet minden várakozást felülmúló elegyet alkotott, így meglehetősen csalódott volt mindenki – már aki tudott róla... –, hogy a második rész kimarad az életünkből; az csak PlayStationre jelent meg.

> ”A két, kizárólag konzolon megjelent Reflections-játék után végre mi is kapunk egy gyöngyszemet”

Szerencsére a Reflections nem szakitott végleg a PC-kkel és a sorozat harmadik részével ismét játszhatunk mi is. Sok minden nem változott, ismét az autós üldözéseken lesz a hangsúly, a fejlesztők célja, hogy a játékos hollywoodi filmek főszereplőjének érezze magát. Menekülés a rendőrök egész hordája elől egy zsúfolt városban, kamionos párbaj az országúton, vagy éppen kergetőzés a háztetőkön – ilyen, és ehhez hasonló élményekre kell számítani.

## Isztambul Vice

Mivel a harmadik rész ott kezdődik, ahol a második rész befejeződött, érdemes átvenni az abban történteket, hiszen valószínűleg sokan kihagyták a PlayStation-exkluzív epizódot. Hősünk FBI-ügynök, akinek az a dolga, hogy bűnszervezetekbe beépülve, első kézből szerzett információk alapján buktassa le a vezetőket. Tanner második feladata sokkal nagyobb falatnak bizonyult, mint az első: egy észak-amerikai és egy dél-amerikai bűnbanda kezdett hatalmi harcba; mindez egy túl sokat beszélő kapzsi könyvelő miatt. Hősünk feladata az volt, hogy a lehetőségekhez képest mindkét bandát meggyengítse, és főként, hogy elkapja a könyvelőt, és levadássza a két vezért, Solomon Caine-t és Alvaro Vasquezt. Tannert régi haverja, Tobias Jones segítette, és a dolgok egész jól is mentek, szinte minden célt sikerült kipipálni. Mindössze egy apróság maradt ki, egy bizonyos Jericho nevű fickót nem sikerült rács mögé – vagy föld alá – helyezni. Ez pedig nagy gáz – Tanner egyelőre nem is sejti, mennyire. Jericho ugyanis Caine kegyetlen kivégzője és (Tarantino után szabadon) „problémamegoldója" volt, aki a játék során rendesen megutálta Tannert. Mikor főnöke halála után ő lett a vezér, szinte kimerithetetlen erőfor-

> A játék legnagyobb szörnyetege, az amerikai óriáskamion akcióban

Ezt vajon hogyan sikerült megugrani?

A kamionnal nem kellett volna ugrást próbálni

rásokra tett szert, amit természetesen nem kezd el alapítványoknak osztogatni jótékony célra, hanem megpróbálja hatalmát kiterjeszteni az egész alvilágra.

A DRIV3R (természetesen Driver 3-nak kell ejteni – az Atari „kreatív” figurái biztos nagy pénzt akasztottak le azzal, hogy kitalálták ezt a „menő” cimet…) itt kezdődik, pontosabban egy új melóval Tanner számára – negyven autót kell ellopnia. A menetrend most is a régi: el kell nyerni a South Beach autótolvaj banda bizalmát, fel kell küzdeni magunkat minél magasabbra a hierarchiában, majd valahogyan le kell számolni a vezetőkkel. A történet során három városba fogunk eljutni: Miamiban, Tanner otthonában kezdünk, aztán következik a francia Riviéra, ahol Nizza napos, turistákkal tömött utcáit fogjuk feldúlni, végül eljutunk Isztambulba, ahol szegénynegyedek és mecsetek környékén száguldozunk majd, nem csak a nagy forgalommal, de a rendkívül szűk utcákkal is megküzdve.

**A Driver-széria első két részéből egyaránt több mint hat-hat millió példányt adtak el eddig – az Atari azt reméli, hogy ez a sorozat most sem szakad meg.**

## Helycserés támadás

A Driver 2 legnagyobb újítása az volt, hogy végre kiszállhattunk a kocsiból. Ez a lehetőségünk most is meglesz, a játékidő mintegy 30 százalékát gyalogosan töltjük majd. A kiszállás egyrészt kitűnően használható lestrapált autónk lecserélésére. Igaz, ez nem a legjobb megoldás, ha mondjuk hatan loholnak utánunk hogy meglincseljenek, de a nyugisabb küldetéseknél jól fog jönni, ha füstölő, fél motorját elvesztett tragacsunkból átülhetünk valami fittebb járgányba. Mivel gyalogosan is mászkálhatunk, ezúttal külön életereje lesz Tannernek és az általa használt kocsiknak – ráadásul ezt meglehetősen realisztikusan működő rendszer tartja számon. Ha valaki hátulról belénk száll, autónk akár teljesen ki is purcanhat, miközben mi megússzuk egy karcolás nélkül; ha viszont egy géppisztoly-sorozatot engednek a szélvédőbe, attól a kocsi alig sérül, viszont lehet, hogy mi holtan esünk ki az ajtón.

Tanner az eddigi részektől eltérően nem fegyvertelen: összesen nyolc különféle kézifegyvert szedhetünk össze, a Max Payne-féle dupla Ingramtól a gránátvetőig. Sokszor kell majd épületek belsejében – vagy más olyan helyeken, ahová autóval nem tudunk eljutni – mászkálnunk, ilyenkor jöhetnek jól ezek a cuccok (persze az utcán is nekiállhatunk lövöldözni, ha minden kötél szakad, de a Driverekben a rendőrök mindig sokkal brutálisabbak voltak, mint a GTA-kban, nem biztos, hogy jó ötlet felhívni magunkra a figyelmet). Sikerült felvennünk a kapcsolatot a DRIV3R vezető grafikusával (miközben az Atari különféle PR-osai egymás között passzolgattak minket, véletlenül, Xbox Live-ozás közben akadtunk össze Phil Baxterrel, és Project Gotham Racingezés közben beszélgettünk a játékról), aki elárult pár részletet: egyszer egy étteremben kajáló fickót kell hidegre tennünk, kergetőzve a konyhák labirintusában, másszor a háztetőkön keresztül kell menekülnünk. Söt, lesz olyan küldetés is, amikor egy repülőtéren kell rendet tennünk!

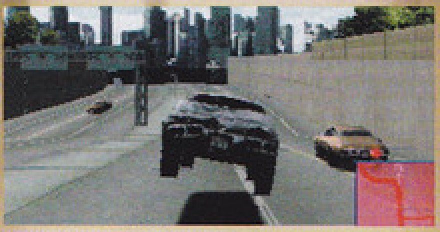
## Vezető állás

Természetesen a hangsúly a vezetésen, az üldözésen, menekülésen lesz, a gyalogos részek csak színesítő elemként fognak szolgálni. A DRIV3R-ben hetven különféle járműbe ülhetünk be, ami meglehetős változatosságot teremt. Ezúttal lehetőségünk lesz például motorra pattanni, ami ugyanazzal jár, mint a GTA-ban: rövid ideig félelmetes sebességgel száguldhatunk, ám az első rossz kormánymozdulatnál, illetve az első kanyarnál jó eséllyel elszállunk. És mivel ez a játék kicsit realisztikusabb, mint a Rockstar slágere, ez azt valószínűsíti, hogy ilyenkor kapásból otthagyjuk a fogunkat is. Egy másik egzotikus zsákmány az utánfutós, 18 kerékkel rendelkező amerikai óriáskamion lesz, melyre – lévén igen súlyos, tehetetlen utánfutóval rendelkezik – telje-

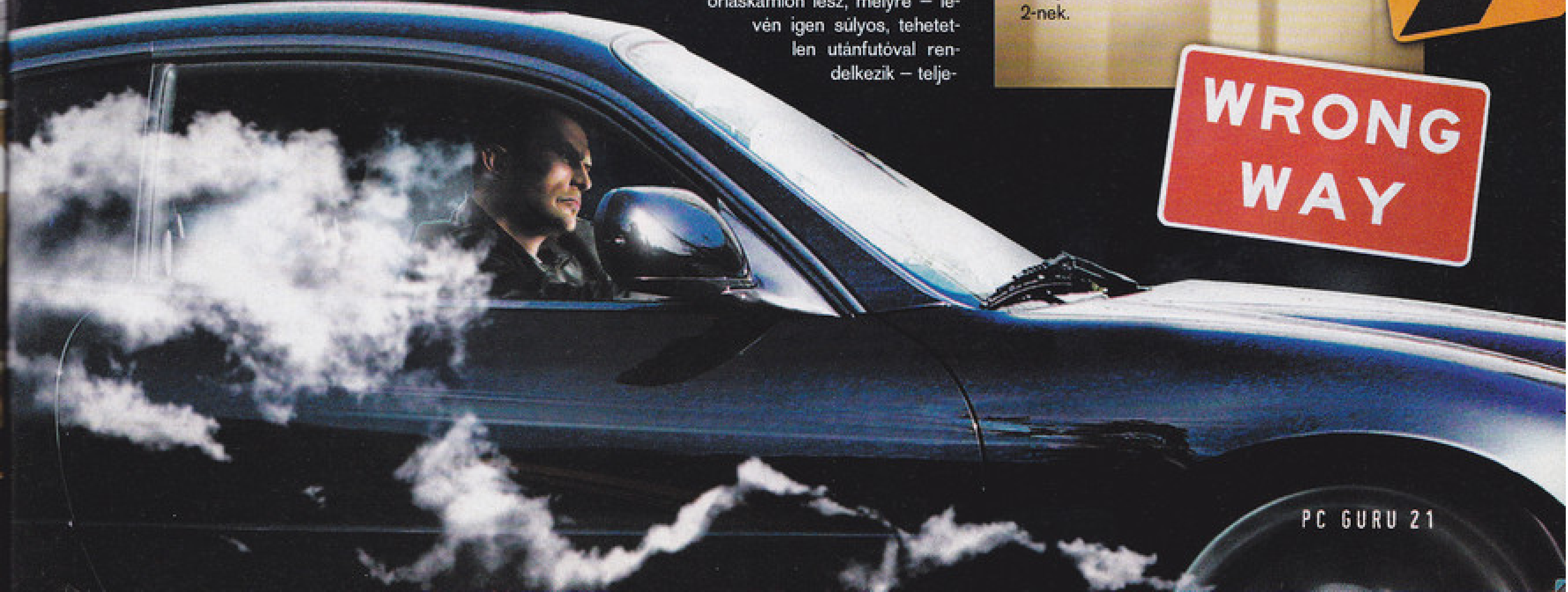
## A DRIVER 2

1999-ben a Driver első része hatalmas sikert aratott. A hatmilliós eladás természetesen azt jelentette, hogy a folytatásnak minél előbb meg kell születnie – ám mivel az eredmények nagy része PlayStationön született, a folytatás is csak arra készült el. Bizonyos értelemben ez szerencse, mert a második rész közel sem volt olyan jó, mint az első – bár erről jórészt a PS meglehetősen korlátolt hardvere tehetett. A Driver 2 ugyan sokkal szebb volt, mint elődje, de borzalmasan szaggatott, folyamatos képfrissítést szinte sosem produkált. Ezen túl azonban nem okozott sok problémát (ha leszámítjuk

az ezredszerre is lehetetlennek tűnő, időre menő küldetéseket), hiszen az újításokkal nem volt gond. Ezek közül a leglényegesebb, hogy végre kiszállhattunk a kocsiból, és átszállhattunk máshová, miután kiszedtük belőle a sofőrt. Aztán ott volt a rengeteg új jármű, melyek a realisztikus fizikának köszönhetően teljesen új szint jelentettek: buszokat és kamionokat vezethettünk, egyszer még mentőautóval is kellett száguldoz-



nunk. A fentiek mellett fontos újítás volt a kétjátékos mód megjelenése, osztott képernyőn lehetett például capture the flaget játszani. Kár, hogy ez a kettős megjelenítés annyira megterhelte a PlayStationt, hogy így aztán végképp nem lehetett élvezhető sebességről beszélni – tökéletesen játszhatatlan volt ez a része a Driver 2-nek.



Még be sem szálltam, de már indulok is...

sen másként hat egy hirtelen kormánymozdulat, mint mondjuk egy sportkocsira. Phil elmondta, hogy kedvenc szórakozása a rosszfiúk menő járgányainak laposra passzírozása a kamion utánfutójának kilenditésével. Teljesen új elem a sorozatban, hogy vízen is helyt kell állnunk. Legalább egy küldetésben kell majd motorcsónakot vezetnünk, és mint Phil említette, a programozóknak sikerült megoldania, hogy ezek is megfelelő élethűséggel viselkedjenek (persze mást nem is nagyon mondhatott volna…) a hullámzó tengerben.

A legtöbb időt azonban különböző személyautók volánja mögött fogjuk eltölteni, az ősi Renault-któl kezdve a legendás amerikai Fordokon át a legmodernebb Jaguarokig hatalmas választék áll előttünk (természetesen a három város eltérő járműparkkal rendelkezik). Az autógyártó cégek, ahogy az ilyenkor lenni szokott, nem járultak hozzá, hogy járműveiket mindenki kedvére törhesse (Phil elmondta, hogy sok cégnek nem is ezzel, hanem a realisztikus városi környezettel volt baja), így minden kocsit addig módosítgattak, hogy „az ügyvédek már ne balhézhassanak". Ettől függetlenül azért fel lehet ismerni minden típust, ráadásul nem csak külső, de viselkedés alapján is, hiszen mindegyikhez az eredeti modell nyilvánosan hozzáférhető adatait gyűjtötték össze. A Driver-sorozat első része is a rendkívül élethű irányításról volt ismert, és a srácok azóta csak fejlődtek. Ugyan a Driver 2 még az első rész fizikai motorját használta, a 2002-ben megjelent PS2-es Stuntmanben már teljesen új program muzsikált. Ebben a kontrollerdobálóan nehéz kaszkadőrjátékban (különböző filmekben kellett a veszélyes autós részeket előadnunk a színészek helyett) talán minden idők legjobb autósérülési fizikája volt tapasztalható. Ugyan néhány NASCAR-játékban, vagy a Colin 4-ben is rendesen össze lehetett törni a kocsikat, de a Stuntmanban tényleg minden a lehető legrealisztikusabban működött: a kasztni horpadt vagy beszakadt, a kiálló alkatrészek elgörbültek és leszakadtak, és ezek a sérülések befolyásolták az autó viselkedését is. Kitörhettek a kerekek és feltekeredhettünk egy lámpaoszlopra – szó szerint az alvázig lehetett pusztítani a járműveket. A Reflections legjobb programozói az elmúlt másfél évben ennek a programmodulnak a javítgatásával, polírozásával foglalkoztak, úgyhogy reméljük az élmény még teljesebb lesz (Phil természetesen letette a nagyesküt, hogy így lesz). Ráadásul a fizika nem csak az autókra vonatkozik, de az égvilágon mindenre – például a gránátok a körülményeknek megfelelően gurulnak-pattognak, és hatásuk is olyan, amit elvárhatunk: a lökéshullám mindenre hat a robbanás körül. Phil elmondta, hogy a fizikai motorból a végső programhibák kiirtása úgy történt, hogy összehordtak több tucat autót egymás hegyére-hátára, és bedobtak közéjük néhány gránátot. Addig-addig javították a kölcsönhatások modellezését, míg eljutottak arra a szintre, hogy az eseményeket bármilyen szögből nézve tökéletesen élethűnek tűnt a robbanás hatása.

## Nagy meló

A DRIV3R készítése már három éve zajlik, és ez a rengeteg munka úgy tűnik, meghozza gyümölcsét; a korábbi részek rajongói valószínűleg nem fognak csalódni. A

## ISMERŐS ORGÁNUMOK

Mióta a Rockstar a GTA 3-hoz, majd a Vice Cityhez összeszedte minden idők legjobb szinkroncsapatát, mindenki megpróbálja őket lepipálni. A sort a True Crime (kellemes GTA-klón, idén

PC-re is megjelenik!) nyitotta, és most a DRIV3R folytatja. Tanner hangját az a Michael Madsen adja, aki nem csak a Kutyaszorítóban sztárja (legutóbb a Kill Billben láthattuk), de az előbb említett három játékhoz is adta a hangját. Tobias Jones hangját Ving Rhames (a Ponyvaregény Marcellusa) szolgáltatja, Calitát pedig Michelle Rodriguez szólaltatja meg. Végül, fő ellenfelünk, a maffiavezér Jericho pedig Mickey Rourke hangján fog szólni hozzánk.

# VESSZŐFUTÁS..

Az Atari 2003-ban új marketingstratégia mellett döntött: megpróbálják játékaikat hollywoodi együttműködéssel és sztárokkal vonzóbbá tenni. Az eddigi két alkalommal (az Enter the Matrix és a Terminator-játékok) ez elég felemás módon jött csak be, de nem adják fel – a DRIV3R-t is megpróbálják így népszerűsíteni.

A szinkronhangokat adó sztárok mellett nagyobb dologba is belevágták fejszéjüket: összeálltak Ridley Scott produkciós cégével (az RSA forgatta le többek között a BMW-t népszerűsítő reklámfilmeket), és közösen elkészítettek egy három perces filmecskét. A Run the Gauntlet, azaz Vesszőfutás címet viselő rövidfilm szorosan kötődik a DRIV3R cselekményéhez, és természetesen a központi karakterek is megjelennek benne. A film költségvetését nem hozták nyilvánosságra, de nem valami gyenge tákolmányra kell gondolni, hiszen a remekül megvágott üldözési jelenetekben tucatnyi autót törnek szilánkokká.

A filmet három részletben jelentették meg, és kizárólag a játék hivatalos weboldalán lehet megtekinteni (regisztráció után). Az első epizód már elkészült, a mi tetszésünket elnyerte – már nagyon várjuk a februárban és márciusban debütáló folytatásokat!

fejlesztők a két első Driver minden hibáját igyekeztek kijavitani, és ehhez sűrűn látogatták a különböző rajongói fórumokat is (Philt a TeamXbox fórumain lehet megtalálni, általában japán – főként a Sega által készített – játékokat dicsőít nagy buzgalommal). A történetre ezúttal sokkal nagyobb figyelmet forditottak, mint eddigi alkotásaikban: nem elég, hogy hires szinészek adják a szinkronhangokat, de szorgos munkával közel egy órányi renderelt videót alkottak a játék grafikusai. Emellett igen nagy figyelmet forditottak arra, hogy a városok érezhetően eltérő karakterisztikával rendelkezzenek, és ne csak az épületek textúráiban legyen különbség (természetesen abban is lesz, több mint húszezer fénykép készült az eredeti helyszineken, ezek alapján dolgoztak a grafikusok). Különbözni fog például az autókinálat, Miamiban főleg amerikai és japán kocsik lesznek kipróbálhatók, Nizzában német és francia járgányokat csórhatunk el, Isztambulban pedig mindenféle régebbi modell mellett mopedekre is lecsaphatunk. A három város 150 mérföldnél hosszabb úthálózattal rendelkezik (az utakat pedig egész pontosan 35768 épület veszi körbe) körülbelül egyenlően elosztva. Út és út között azonban hatalmas különbségek vannak: Miamiban a kétszer ötsávos utak sem ritkák, Nizzában a dimbesdombos táj jelent majd kihivásokat, Isztambulban pedig a szűk sikátorok és a mindig zsúfolt terek.

A küldetések változatosságán is sokat javítottak, a négy alapfeladat mellett (eljutni valahová, széttörni valaki kocsiját, észrevétlenül követni valakit, életben maradni, miközben minket kergetnek – mindezeket szoros időkorlát nehezíti) új dolgokat is kipróbálhatunk. Ez részben annak köszönhető, hogy kiszállhatunk az autóból, és gyalogosan is kóborolhatunk. Másrészt viszont a küldetéseket – noha a játék a Driver első részétől eltérően teljesen lineáris lesz – többféle módon is teljesíthetjük. Phil ezzel kapcsolatban nem nagyon akart konkrétumokat elárulni, de megsúgta, hogy amikor követni vagy széttörni kell egy autót, a sofőrje nem minden alkalommal ugyanazon az útvonalon fog közlekedni, így nem lehet kitanulni a pályát. Máskor az a cél, hogy elintézzünk egy fickót, mielőtt kiér a kikötőbe, és motorcsónakkal eléri otthonát. Ha ügyesek vagyunk, már a csónakhoz vezető úton felkenhetjük a falra, ha pedig ez nem sikerül, marad a vizi revü. A trükkös játékos azt is megteheti, hogy a korábban szerzett robbanóanyagot elrejti a célpont csónakján, és mikor az elindul, lazán megnyomja a detonátor piros gombját. Remélhetőleg ilyen ügyeskedésre minden küldetésben lehetőségünk lesz, ez alaposan megdobná az újrajátszhatóságot. Erre szükség is van, mert ugyan a harminc alapküldetés mellett lesznek mellékfeladatok és titkos autók is, de többjátékos módra sajnos nem számíthatunk. Talán majd a lelkes mod-készítők tudnak tenni valamit ez ügyben, ahogy a GTA esetében is megoldották a dolgot.

Az idő eltöltésére a Director mód is jó lehetőség lesz, ezzel – miként az első részben is megtehettük – bárhol elhelyezett kamerákkal felvehetjük cselekedeteinket, és akár egész filmeket is létrehozhatunk így. Kelléktárunk különböző effektekkel bővült, használhatunk motion blurt (elmosódottságot) vagy a drámai hatás kedvéért belassíthatjuk frontális ütközéseinket. Természetesen az is lehetséges, hogy minden cél nélkül járjuk a városokat, és a népszerű minijátékok is visszatérnek. Ezek között vitathatatlanul a Survival volt a legjobb, amely arról szól, hogy négy rendőr ered a nyomunkba, minél tovább ki kell tartanunk, és menekülnünk előlük.

> Néha békés taxisgatásra is jut idő

> A Vice City szuperfegyvere, a motor

PC-s képeket egyelőre nem tettek közzé. Phil elmondta, ez a verzió még korai állapotban van, csak az a biztos, hogy még idén megjelenik (a PS2-es és xboxos verziók premierjét nemrég tolták el márciusról júniusra). Azt is megtudtuk tőle, hogy ez lényegében az xboxos változat átirata lesz, magasabb felbontású textúrákkal. Ez azt jelenti, hogy olyan effekteket kapunk majd, mint az önárnyékolás, vagy Tanner esetében a normal mapping. Ha minden úgy sül el, ahogy a Reflections szeretné, és ahogy Phil elmesélte, az év egyik legsúlyosabb játékával találkozhatunk – reméljük minél hamarabb!

*Az előzetes megírásában Phil Baxter, a DRIV3R vezető grafikusa nyújtott segítséget, amit ezúton is köszönünk!*

**Grath**

+ Igazi szimulációnak ígérkezik, ráadásul elképesztő grafikával

– A konzolos változatok halasztása után kérdéses, hogy a PC-verzió mikor jelenik meg

> **Összességében:** Minden bizonnyal az eddigi legizgalmasabb autós üldözéseknek lehetünk résztvevői, amikor végre megjelenik a játék.

# WARTIME COMMAND

:: fejlesztő 1c :: kiadó codemasters :: web www.codemasters.co.uk :: megjelenés 2004 tavasz

Az 1C nem alsó tagozatos osztály, hanem a remek orosz fejlesztőcsapat, akik az IL-2 Sturmovikkal egy csapásra megalapozták hírnevüket: precíz, alapos, ihletett fickók. Nem változtak, a Wartime Commanddal is nagy dobásra készülnek. Igazán örülök, hogy éppen a stratégia műfajában!

**A hiánygazdaság szűkös esztendei után most a piacgazdaság áldásaiban lubickolunk. Csak úgy dőlnek ránk a második világháborús stratégiák. Óriási a túlkínálat, és az erős konkurenciaharcban bizony mindent meg kell tenni a vevők kegyeiért – ami jó dolog, hiszen a vevők történetesen mi vagyunk!**
**De vajon mi az, ami a Wartime Commandot egyedivé... mit egyedivé: a legjobbá teszi? Miért választanánk pont ezt a második világháborús stratégiát? Hiszen mi játékosok, különösképpen mi magyarok, két hazai fejlesztésű riválist is favorizálhatunk: a Digital Reality Desert Rats vs. Afrika Korpsát és a Stormregion Codename: Panzersét. Mi jobbat és többet ígérhet nekünk ezeknél a WarComot kiadó Codemasters?**

A WarCom 3D-s stratégiai játék, melyben a játékos kis kiterjedésű területen irányítja a csapatait. A lépték és a játékosra váró döntések is elsősorban taktikai jellegűek, amihez nagyon jól illik az emberalakok szintjére lesüllyeszthető kamera. Ebből a nézőpontból a játék szinte már FPS-nek tűnik, még a fűszálak is láthatóak, ami bizony ez utóbbi játékstílusban csak mostanában jött divatba. Ugyanakkor a kamera felemelkedhet az égbe is, hatalmas területeket fogva látószögbe. Csábítóan hangzik, ugye?
A játékos parancsokat adhat az irányítása alatt álló egységeknek, de akár magukra is hagyhatja őket, mivel mindegyiknek megvan a maga AI-ja, ami az utoljára kapott parancsok és beállítások érelmében cselekszik. Persze a végső szó mindig a játékosé, de nem kell attól tartania, hogy emberei mereven állva bevárják az ellenséges rohamot, csak azért, mert ő elfelejtette kiadni a hasalj és tüzelj parancsokat. Ha pedig az időhiány a probléma, megnyugodhatunk, működik a jó kis Total War-módszer: egyjátékos módban a csata pause-olható, és minden parancs kiadható ekkor is. Ennek nagyon örülök!

## Példátlan grafika!

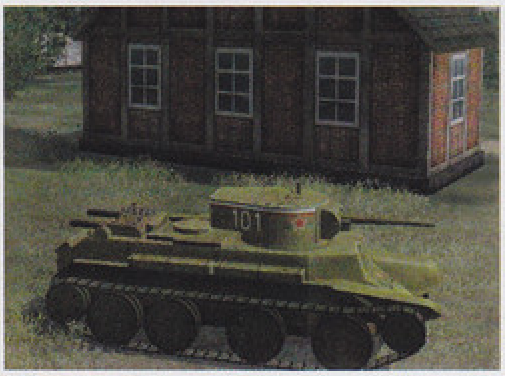
Ez volt az első mondat, ami a játék honlapján szemet szúrt. Holott ma már inkább az a példátlan, hogy a „szuper grafika" szlogen ne kerüljön bele egy-egy játék marketingdumái közé. Naná, hogy a Codemasters is azzal kampányol, hogy stratégiai játékban ilyet még soha, de tényleg! Maga a fejlesztő viszont sokkal józanabb, mindössze a „tőlük megszokott részletességet" ígérik. Szép modelleket, lerombolható épületet, krátereket a talajban... Persze nehéz előzetesen ítélkezni egy játék grafikájáról pár szigorúan válogatott, beállított kép alapján. Nem is teszem. Nézzétek meg a képeket és döntsétek el magatok! Engem, amikor néhány hónapja először láttam képeket a játékból, elsősorban a hangulatuk fogott meg. Az, ahogy az orosz fejlesztőcsapat kihasználja a 3D lehetőségeit és valós távlatait. Itt nyoma sincs a játszhatóság kedvéért egymás hegyére-hátára zsúfolt egységeknek, a tankok sem 15 méterről lövik egymást. Nekem ez sokkal többet elmond a játék egyéniségéről, mint a „példátlan grafika". Egyedül az emberalakok megvalósítását érzem túlzottan... khm: kompromisszumosnak.

## Számok bűvöletében

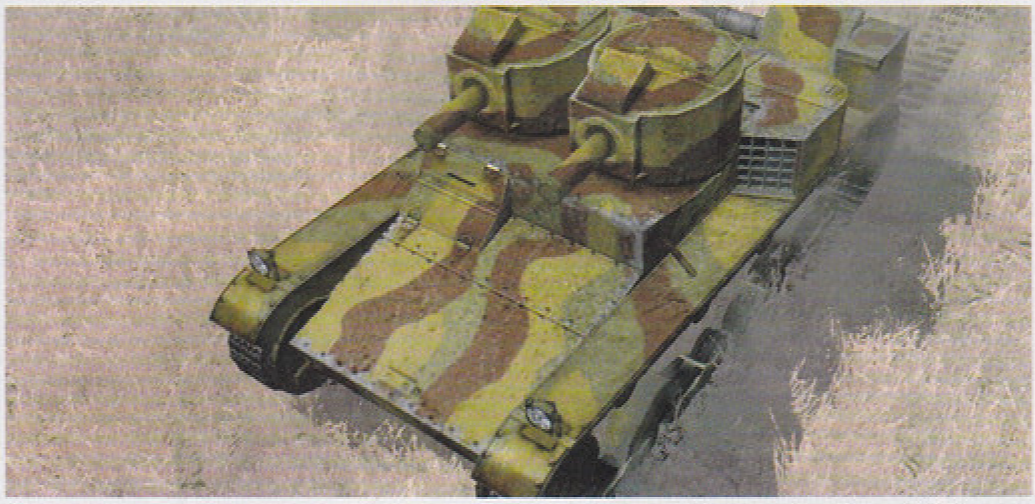
A stratégiai játékok között kialakult a verseny, ki képes többféle harci egységet bezsúfolni a programba. Mintha az nyerne, aki nagyobb számot mond... A Wartime Command száma 300. Ennyiféle egység harcol nyolc nemzet zászlai alatt, összesen 12 fegyvernemben: gyalogság, tankok, tüzérség, repülők és a többi. Az 1C-től megszokott modellezési színvonalon ez a 300 döbbenetesen hatalmas szám.

> **[ "Nem hiszem, hogy van olyan tankmúzeum Európában, amivel még nem állunk kapcsolatban – 1C" ]**

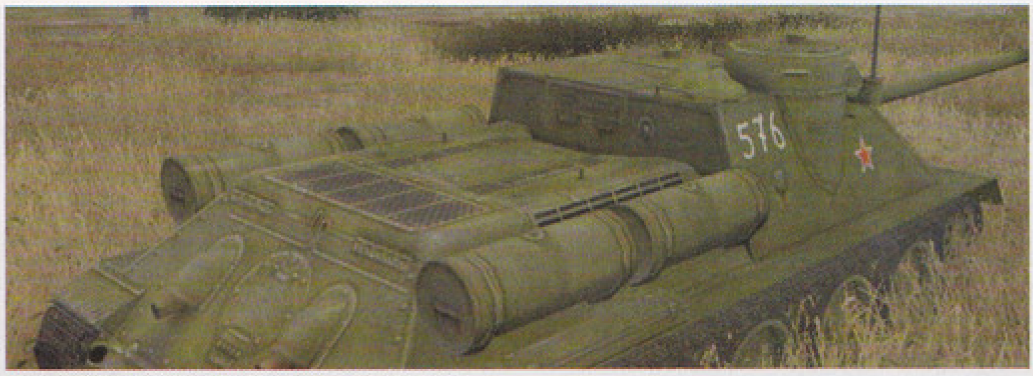
Még a számoknál maradva, újabb adat: összesen nyolcvan küldetés lesz a játékban. Vannak hadjáratok és egyedi küldetések is. Sajnos nagyon úgy tűnik, a hadjáratok között csak annyi a kapcsolat, hogy történelmi sorrendben követik egymást, de semmiféle nagy általános stratégiai térkép nincs. Azt sem sikerült megtudnom, hogy legalább kedvenc egységeim – habár



> Orosz tank surran a fűben



> A kínálatban egzotikusabb járműfajták is megtalálhatók, mint amilyen ez a duplalövegű Vickers



Mit látok? A fű alatt egy "576" lappang...?

szereznek tapasztalatot, ami biztató előjel – továbbvihetőek-e egyik küldetésből a másikba. Mindenesetre a játékos mégiscsak befut valamiféle karriert, hiszen a játék elején mindössze öt-hat egységet irányít, míg a végén akár már ötvenet is.

## Hiperrealitás

Lefutva a kötelező köröket, el is érkeztünk a játék lényegéhez: hiperrealitás. Ez az összetett és rendkívül magyartalan szó jellemzi legjobban a WarComot. Márpedig a második világháborús stratégiák esetében ez nem olyan rossz jelző! És itt álljunk meg, tisztázzunk valamit. Most nem afféle történelmi realitásról van szó, mint más játékoknál. Nem egy szócskáról, amit bárki odabiggyeszthet a feature-lista elejére. Itt a nagybetűs HIPERREALITÁS-ról van szó! Valamiről, ami még a Combat Missionön is túl mutat... legalábbis ezt kell hinnem a fejlesztők nyilatkozatai alapján. A helyszínek ugyanis eredeti térképek, fénykép- és légi felvételek alapján készültek. A legutolsó bokor, patak, a legjelentéktelenebb kis bunker is pontosan ott van, ahol a valóságban volt. A járműveket egytől-egyig az eredeti tervrajzok alapján modellezték, fizikájuk és sérüléseik is totálisan valósághűek. Látszik rajtuk, hol kaptak találatot, különböző részeik is megsérülhetnek és meghibásodhatnak, a leszakadó alkatrészek pedig pörögve repülnek el. Első, hátsó, oldalsó, felső, és mindenfelől eltérő paraméterű páncélzatuk van, a lövedékek pedig valós beesési szögben, a ballisztikának megfelelően érkeznek. Az egyetlen kompromisszumot a lőtávban kellett bevezetni. A különféle egységek lőtávolsága arányaiban a valóságot követi, de magát a távolságot redukálni kellett, minthogy a végtelenül részletesen kidolgozott pályák mindössze 1 km2 kiterjedésűek – tehát csak a harcmező egészen apró, taktikai léptékű szeletét látja a játékos.
A láthatóság szintén realisztikus modellt követ. Minden egységnek egyéni észlelési zónája van, a terep takarása pedig teljesen 3D-s. Minél tapasztaltabb az egység annál jobb az ellenség észlelésében is.

## Emberanyag

A szakaszok minden egyes katonája látható és cserélhető. Mindnek saját AI-je van: az egyszerű alapparancsokon túl – mint mozgás, járőrözés, őrzés, lopakodás – összetettebb viselkedések is beállíthatók, például az, hogy a delikvens inkább sokat lőjön, vagy inkább pontosabban; inkább a gyengébb ellenfelekre összpontosítson vagy a keményebbeket részesítse előnyben. Valamiféle képzettségi rendszer is lesz a játékban, a fejlesztők nyilatkozata szerint „akár egy nővérkét is megtaníthatsz Tigris tankot vezetni". Szőkét is? Ajjaj...

Ahol a történelmi helyzet lehetővé teszi, a küldetés megkezdése előtt akár minden egység fegyverzetét, felszerelését lecserélheted – persze csak történelmileg elképzelhető holmikra. Rendelhetsz utánpótlást a harcmezőre is, amit csata közben szállítójárművek hordanak majd be, lerongyolódott katonáid számára. Hasonlóképpen berendelhetsz a pályára bombázókat, vadászokat vagy akár szállítógépeket – persze az ellenség lehetőségei is hasonlók. A tüzérség a térképen belül bármire lőhet, amire rálát – ezt más hasonló játékokban szerintem reálisabban oldották meg a tüzérségi megfigyelő bevezetésével. A célzás pontossága, de elsősorban az ideje függ a személyzet tapasztalatától, sérüléseiktől, az egyes katonák képzettségeitől és ügyességétől, valamint persze attól, hogy a célpont áll vagy mozog.

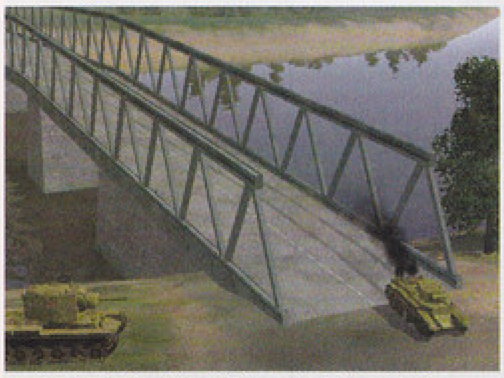
A lőszer fogy, de zsákmányolható. A katonák felvehetik elesett bajtársaik, de akár az ellenség fegyvereit is. Még a tankok is elfoglalhatók és felhasználhatók, hiszen ez a háborúban is számtalanszor megesett. Ha például egy rohamlövegből kifogy a lőszer, több dolgot is tehetsz: a személyzetet felhasználhatod egyszerű gyalogosként, próbálhatsz lőszert szerezni, vagy zsákmányolni egy ellenséges löveget... vagy bármi mást, amit kitalálsz.
A Wartime Commandben jól skálázható többjátékos módra is számíthatunk. A játékosok meglehetős szabadsággal optimalizálhatják a multiplayer pályák játékszabályait a nekik leginkább tetszőre. A jelenlegi tervek szerint egyszerre legfeljebb nyolc játékos csatlakozhat be.

## Ajánlás

Aki lusta végigolvasni egy kétoldalas cikket, inkább idepillantva az utolsó két sortól várja a választ: jó játék lesz a Wartime Command? Nos, neki azt üzenem: igen. Abszolút realizmus, az 1C-től megszokott precíz munka, látványos grafika. Ha a taktikai-stratégiai részt nem rontják el – és miért rontanák? – és ha a realizmus jegyében nem feledkeznek el túlzottan a játékélményről – de miért tennék? –, akkor a Wartime Commandnak minden esélye megvan, hogy 2004 egyik legjobb stratégiájaként ünnepeljük. A magánvéleményem pedig ez: ide vele!

**-nyúl-**

Azért gyalogos egységekkel is találkozhatunk



Kipörgő lánctalpakkal száguldottunk át

### IS 2 SZOVJET TANK

**Motor:** 600 lóerő
**Sebesség:** 37 km/h
**Páncélzat:** öntött torony, öntött/hegesztett törzs.
**Homlokpáncél:** 160mm.
**Oldalpáncél:** 110mm

Az IS-2 tank 1943-ban állt szolgálatba és egészen 1946-ig gyártották. Kevéssé ismert, pedig félelmetes fegyverzetével és erős páncélzatával méltó ellenfele volt a legendás Tigris és Párduc páncélosoknak. Ez könnyen belátható, ha 122mm-es lövegének űrméretét összevetjük a Tigrisek 88mm-esével. Ezen kívül még 3db 7.62 mm-es géppuskát és egy 12.7 mm-es légvédelmi gépágyút szereltek a járműre. Irányításához mindössze 4 fős személyzet kellett. A második világháború nagy szériában gyártott tankjai közül talán a legveszedelmesebb volt.

\+ a fejlesztő előző munkái minden részletében nagyfokú realitás

– jól fog-e működni valós időben a szokatlanul reális játékrendszer

**Összességében:** Mi stratégiai játék rajongók végre kapunk valamit, amire a sikeres nők után most már mi is boldogan rávághatjuk: "mert megérdemlem!"

# MEN OF VALOR: VIETNAM

:: fejlesztő 2015 :: kiadó vivendi :: web www.2015.com/games/games_mov :: megjelenés 2004 év vége

**i** A 2015 csapata az USA sokak által legunalmasabbnak titulált államában, Oklahomában székel. '97-es alakulásuk után bemutatkozó művük a Wages of Sin kiegészítő lemez volt, majd 2002-ben a Medal of Honor hozta meg számukra a világhírt.

**A háborús FPS-ek készítői láthatólag haladnak a korral. Miután a Medal of Honorral és a Call of Dutyval a második világháború európai hadszíntereit kivesézettnek tekintették, most egységesen a vietnami háború felé fordult a kategória csúcsfejlesztőinek tekintete (kivéve az EA-t, az ő dzsungelháborújuk, a Pacific Assault marad a világháborúban). E havi számunkban alaposan körmére nézünk a vietnami témájú FPS-eknek: Kezdjük a sort a Medal of Honor készítőinek játékával, a Men of Valorral...**

## Született július negyedikén

1965. Dean Shepherd, fiatal fekete srác, főiskolai amerikaifoci-sztár, aki mint oly sok sorstársa, a hatvanas évek közepének hazafias propagandájának hatására lép be a seregbe. Az amerikai haderő beavatkozásának első szárazföldi hullámával lép Vietnam földjére, ahol három hosszú év és öt hadművelet során tanulja meg, hogy a háború rosszabb a pokolnál is... Mindez a játékban tizenhat, a valóságban is megtörtént bevetés alapján megírt, a Medalban megszokott módon scriptelt eseményekkel feldobott küldetést jelent. A történet további folytatása hősünknek a családjával folytatott levelezéséből derül majd ki, az már kiszivárgott, hogy a családi tragédia kiteljesedésével Dean öccse is behívót kap, majd hamarosan megérkezik Vietnamba...

> "Egy újabb játék, amelynél igazán bánhatjuk, hogy a konzol-verzió élvez elsőbbséget."

A játék erősen csapatorientált, egyéni rambózás helyett a teljes szakasz összedolgozására lesz szükség a túléléshez. Csapatunk négy főből áll, és a többiek felett korlátozott irányítási lehetőségünk van. Azért korlátozott, mert az AI ugyanúgy félti az életét, mint egy igazi katona: hiába parancsoljuk be alárendeltünket a zárótűzbe, ő bizony a biztos fedezékben fog kuksolni hősi halál helyett. Az ígéretek szerint minden társunk saját egyéniséggel fog rendelkezni, és elvesztésük olyan sokként ér, mintha egy valódi bajtársunk esett volna el mellettünk a harctéren. Az érzelmi szálak felett is van persze indok arra, hogy vigyázzunk a többiekre: a katonák fejlődnek a bevetések során, és az elesettek helyére zöldfülű újoncokat kapunk csak...

## Jó reggelt, Vietnam!

A játékmenetet a fejlesztők valahol félúton a Medal of Honor és a Rainbow Six-sorozat közé helyezik: nem érdemes szemtől szemben nekirontani a teljes vietnami haderőnek, de nem is szükséges a taktikai shooterek mélységeibe merülve stratégiáznunk. Utóbbi irány

Még a szőrt is textúrázták a katonák kezén

felé húzza a játékot a tény, miszerint húsz fegyver szerepel a játékban, a valóságosoknak megfelelően modellezve (ebbe beleértendő a fegyver túlmelegedése, visszarúgása, esetleges beragadása, és a testhelyze-

### ITT A HELYSZIN, HOL A HELYSZÍN?

Amikor a grafikusok elkezdték kidolgozni a Men of Valornak helyszint adó dzsungeleket, először háborús filmeket használtak referenciaként. Hamarosan kiderült azonban, hogy a vietnámi témájú filmeket pénzügyi okokból általában a Fülöp-szigeteken forgatják, és az ottani növényzet teljesen más, mint a vietnámi dzsungel. A modellezést újrakezdték a helyszinen készült eredeti fotók és dokumentumfilmek alapján, igy biztosak lehetünk benne, hogy a környezet valósághű lesz - ha a filmekre nem is mindig fog emlékeztetni...

A hosszú várakozás alatt kihajtott rajtunk a növényzet

Jelenleg minden ügyintézőnk foglalt, kérem várjon

tünk, illetve mozgásunk hatása a pontosságra). A kezünkbe adott fegyverek egyébként felölelik a háborúban használt összes mordályt, kezdve az M14-es és M16-os karabélytól az M60-as golyószórón át az M79-es gránátvetőig – a túloldalon többek között a jó öreg AK47-es, az RPD géppuska, és az RPG7-es páncéltörő gránát csövébe bámulhatunk. Lehetőségünk nyílik a vietnami háború legdurvább harci eszközeinek bevetésére is, szorult helyzetben kérhetünk támogatást a nehéztüzérségtől, vagy akár napalmcsapást is küldhetünk a vietkongok nyakába – ilyenkor változik csak igazi lángoló pokollá a dzsungel... Lehetőségünk nyílik a háborús filmekből ismert járművek vezetésére is: dzsipek, motorbiciklik, a híres M113 páncélozott csapatszállító, és Huey helikopterek fognak az utunkba akadni.

A Men of Valorban érdekes, és más játékban még nemigen látott sérülés-modellezéssel találkozhatunk: a vérző, illetve ellátatlan sebek szimulálásával. Ha bekapunk egy golyót vagy repeszt, a sebünk egészen addig vérzik (ami további folyamatos életerő-vesztéssel jár), amíg szakaszunk orvosa el nem látja azt. Érdemes lesz vigyázni a felcserre, hiszen nélküle szó szerint elvérezhetünk a dzsungel közepén!

A kivitelezés apró részleteiben már-már mazochista módon maximalisták a készítők: például külön helyi szinkronszínészeket alkalmaznak az észak- és dél-vietnami szereplők eltérő akcentusainak érzékeltetése végett. Még arra is figyelnek, hogy lehetőleg olyanokkal dolgozzanak, akik maguk is átélték a háború borzalmait, hogy minél nagyobb beleéléssel mondhassák fel a szövegeiket... További érdekesség a katonák szlengjének hű visszaadása (ez főleg az amerikai „politikai korrektség"-őrület ismeretében figyelemre méltó!), illetve a seregben az amerikai és ausztrál, illetve fekete és fehér bőrű katonák közti konfliktusok bemutatása (ugye emlékszünk, hogy afroamerikai katonát játszunk?). Érdekes, a multiplayer módokat (egyelőre legalábbis) nem nagyon propagálják a készítők, csupán a sztori küldetéseinek kooperatív végigjátszását említették. Remélhetőleg ezen a téren még tartogatnak néhány adut az ingük ujjában a 2015-ös srácok...

Két hete itthagytak, hogy vigyázzak erre a képre...

## Full Metal Jacket

A vietnami dzsungel megjelenítéséért az Unreal motor felel – illetve az a kód, ami az Unreal engine volt, mielőtt a 2015 programozói neki nem estek volna; ma már nem valószínű, hogy Tim Sweeney ráismerne a programsoraira. Mivel a játék konzolos verziója elsőbbséget élvez a fejlesztés során, a motort hihetetlen mértékű sebesség-optimalizálásnak vetették alá, hogy az Xbox hardvere is meg tudja mozgatni a grafikát (ezen okból kifolyólag vetették el a Karma használatát is, és írtak inkább saját fizikai engine-t a programozók). Mindezt shaderek és bump mapping egészítik ki, biztosítva, hogy a játékban olyan szinten kidolgozott dús dzsungel és buja aljnövényzet táruljon elénk, amit játékban még nem láthattunk. Mindez természetesen nem csupán grafikai elem, a játékmenetet is erősen befolyásolja: a dzsungelharc alapvető elemei, az álcázás, a fedezék, és a meglepetés ereje nemcsak a jenki tengerészgyalogosok számára jelentettek ismeretlen környezetet, a Men of Valor játékosai számára is azt fognak. Tévedés lenne azt hinni, hogy a játék csupa őserdei bújócskából fog állni – ma még kevéssé ismert tény, hogy a hadtörténet legkegyetlenebb utcai harcai a Tet offenziva célpontja, Hue egykori császári főváros romjai között zajlottak, de a játék megjelenése után ezt alaposan meg fogja jegyezni minden játékos...

**„Azt szeretnénk elérni, hogy a játékos érezze azt, hogy Vietnám nem játék volt. Azt akarjuk, hogy rettegj attól, hogy megsebesülsz, és ordíts a tehetetlen dühtől, ha látod, hogy bajtársad elesik melletted..". - *Tom Koudirka, a 2015 vezetője*"**

A grafikát ért legpozitívabb kritika egyébként az E3 látogatóitól (fejlesztők, újságírók, azaz szakmabeliek) származott, akik egyszerűen nem akarták elhinni, hogy amit látnak, az az Xbox-verzió – sőt, a PC-n be sem mutatott játékot több online magazin jelölte a show legjobb PC-s akciójátéka címre...

## Katonák voltunk

A készítőcsapat említése a legjobban tájékozott játékosokat is könnyen zavarba hozhatja. Az még úgy-ahogy közismert, hogy a csapatból 2002 elején a Medal of Honor megjelenése, és óriási sikere után kilépett 22 fejlesztő, megalapította az Infinity Wardot, és megalkotta a 2003-as év egyik legjobb FPS-ét, a Call of Dutyt – na de kikből áll a „maradék" 2015? Nos, a régi csapatból hatan maradtak, akik összesen húsz új munkatársat toboroztak maguk mellé, köztük igazi veteránokat, mint Rich Eastwood, aki az Unreal Tournament, és Scott Maclean, aki a Diablo 2 pályatervezője volt, vagy Matt Campbell, aki a Red Alert 2, és a C&C Generals vezető grafikusaként szerzett hírnevet a szakmában.

A konkurenciáról szólva (lásd a pár oldallal arrébb részletesen kivesézett Battlefield Vietnamot) a 2015 csapata igencsak derűlátó: mivel ők sokkal kevésbé reális, és inkább az egyszemélyes módra koncentráló játékot készítenek, nem félnek az EA játékától – sőt, általa látják igazolva a saját ötletük helyességét. Az egyik fejlesztőt idézve: „...ha az EA belevág valamibe, abban biztosan nagy pénz van – és ha a vietnami témát feldolgozó játékokban nagy pénz van, annak mi csak örülünk..". Azért ahhoz képest, hogy mennyire nem érzik konkurensnek a Battlefieldet, igen szaporán happolják el előlük a hatvanas évek amerikai rockzenéjének örökzöldjeit. Az E3-as demó alatt minden zenei műveltségünket összeszedve az Eve of Destruction és a Wooly Bully dallamait véltük felfedezni, de a fejlesztők megsúgták, hogy azóta megvették a California Dreamin' és a Let's Live for Today jogait is... Nagy harcnak nézünk elébe az év végi „legjobb licencelt játékzene" választásnál a két vietnami FPS között, az már egyszer biztos.

## Apokalipszis – mikor?

A játék megjelenését eredetileg Xboxon 2004 első negyedévére tervezték, amit nyár közepén követett volna a PC-s verzió – nemrég érkezett azonban a hír, hogy a konzolos változat előreláthatólag augusztusra, a PC-s pedig az év végére csúszik. A 2015 nagyon bízik a játék sikerében, hiszen már most elkezdték tervezni a következő Men of Valor játékot; de hogy ez melyik háborúba kalauzolja el a játékosokat, még a jövő zenéje.

**Hancu**

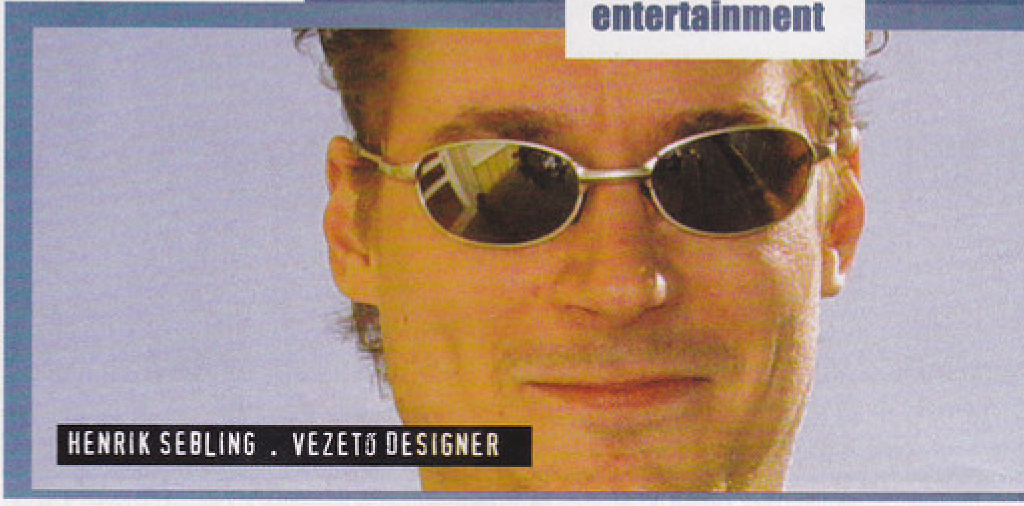
+ A készítők csapata – bár jöttek-mentek emberek az utóbbi időkben – már bizonyított a Medal of Honorral

– A fejlesztés során minden tekintetben az Xbox-verzió élvez elsőbbséget, remélhetőleg ez nem fog a PC-s változat rovására menni.

**Összességében:** A Medal of Honor-vonal továbbvitelével, a dzsungelkörnyezet megvalósításával, és a beígért csapat-alapú játékmenettel a 2004-es év legjobb háborús FPS-e lehet.

# GROUND CONTROL 2

**A svéd Massive Entertainment 2000-ben lepte meg a világot Ground Control névre keresztelt 3D-s real-time stratégiájával. A 2400-as években játszódó, cégek közti konkurenciaharcot feldolgozó alkotás szép sikereket aratott, ezért megkerestük a Massive kulcsfiguráit, hogy a régóta készülő folytatásról faggassuk őket.**



HENRIK SEBLING . VEZETŐ DESIGNER

**Elsőként kérlek mutatkozz be, illetve mondd el, mi a feladatod a cégnél!**

Hello! A nevem Henrik Sebring, a Ground Control 2 vezető designere vagyok. Jelenleg épp a multiplayer egységek kiegyensúlyozásán fáradozom, valamint megpróbálok minél többet játszani a GC2-vel. Lényegében egy boldog fickó vagyok (nevet).

**Az előző részben teljesen kihagytátok az erőforrás-menedzselős részt, ami nem kis meglepetést okozott. Miként lesz ez a folytatásban?**

A GC2-ben még dinamikusabb játékélményt szeretnénk nyújtani a játékosoknak, valamint biztosítani nekik azt, hogy mindig a megfelelő erősítést választhassák a csaták folyamán. Célunk továbbá, hogy a játékteret érdekesebbé tegyük, amit több taktikai pozíció és egy újdonság, a Győzelmi hely bevezetésével szeretnénk elérni. Ezek olyan, a térképen jelölt taktikai pontokat jelentenek, amelynek birtoklásával a játékos AP-ket, vagyis elfoglalási bónusz pontokat kapna, amit később változatos módon használhat fel: hívhat erősítést, fejlesztheti a csapatszállítóját, vagy kérhet fegyvernemtámogatást (pl. a tüzérségtől).

Továbbra is hiszünk benne, hogy a korlátozott erőforrás-menedzsment rész érdekesebbé teszi a játékot azáltal, hogy nem kell a gyűjtögető és egyéb nem harcoló egységekkel foglalkoznunk, és így a szórakozásé lehet a főszerep, ami egy akcióközpontú taktikai játékban a legfontosabb.

**Mi lesz a leglényegesebb különbség a két rész között?**

Erre a kérdésre majd a játék megjelenésekor kaptok választ!

**A Ground Controlban forradalmi 3D-s látványvilágot tártatok elénk. Mit tudsz mondani a folytatás technikai oldaláról? Milyen grafikus effekteket láthatunk majd?**

Teljesen új 3D-s engine-t készítettünk a GC2-höz, és igazán boldogan jelenthetem ki, hogy minden szempontból sokkal jobban teljesít a régi motornál. Egyik legfontosabb célunk volt, hogy változatossá tegyük a tájat: erdők, épületek, törmelékek, valamint gyönyörű robbanások színesítik a hadszínteret, természetesen a számtalan részletesen kidolgozott egység mellett. A motor valódi, élő környezetet biztosít. Ráadásul az engine remekül skálázható, így a csúcsgépek mellett gyengébb konfigurációkon is akadásmentesen futtathatjuk a programot.

**Nézzük a részleteket, mesélj valamit a történetről, a helyszínekről, fegyverekről és járművekről!**

A GC2 2741-ben játszódik, közel háromszáz évvel az első rész után. A kapzsi cégeknek befellegzett, az általuk kirobbantott Csillagháború véget ért. A mélyűri kommunikációs hálózat szinte teljes megsemmisülésével síri csend borult a galaxisra, elszigetelve a peremvilágok lakóit. A központi kormányzat elérhetetlensége miatt ezen világok új nemzetet hoztak létre Sarkcsillag Szövetség néven. Ezalatt a Naprendszerben tovább dúlt a harc a terület fennhatóságáért, és a megszámlálhatatlan csatából egy újonnan formálódott hatalom, a Terra Birodalom került ki győztesen. A Csillagháború utáni éveket követően a Terra lassú terjeszkedésnek indult, egymás után foglalva el a régi kolóniákat.

A XXVIII. század elején a Terra Birodalom elérte a Sarkcsillag Szövetség határait, és újabb brutális háború vette kezdetét. A játékban a sarkcsillagi Jacob Angelus kapitányt irányíthatjuk, ellenfelünk pedig – kis túlzással – a teljes Terra Birodalom lesz.

**"Már az elsőből is kimaradt a menedzsment rész, és most még pergősebb játékélményt ígérnek..."**

A Sarkcsillag hadserege hagyományos fegyvereket és járműveket használ: szakosodott gyalogos egységeket, fürge helidyne-okat, és a harcmező urait: a nehézpáncélzatú terradyne-okat. A másik oldalon ezzel szemben alaposan felfegyverzett hovercraftokat, és számos idegen technológiára épülő fegyvert találunk majd, mint pl. a Viron nomádokat.

**Milyen típusú küldetések lesznek a Ground Control 2-ben?**

Rendkívül változatos feladatokat terveztünk, a hatalmas sereggel végrehajtott ostromoktól a lopakodós küldetésekig, ahol mindössze néhány mesterlövészt, és a félőrült felderítőt, Rho őrmestert irányíthatjuk.

**Hány pálya kerül a játékba?**

Két hadjárat szerepel a játékban, egyenként 12 küldetéssel és két rövid oktatópályával. Emellett számos skirmish pályát mellékelünk a GC2-höz, ahol a gép ellen tehetjük próbára magunkat, felkészülve a multiplayer partik izgalmaira.

**Ennél a játéknál különösen aktuális a kérdés, vajon milyen arányban szerepelnek benne akció, illetve stratégia-elemek?**

A szabadon mozgatható kamerának köszönhetően a GC2-ben a játékosok könnyedén reagálhatnak a gyors beavatkozást igénylő akciókra, egészen közelről szemlélve azokat, ugyanakkor távolabbról bármikor átláthatják a teljes csatateret. Az akció tehát szerves része a játéknak, mégsem lehetünk sikeresek gondolkodás és megfelelő taktika alkalmazása nélkül. Lényeges, hogy mindig felmérjük a terepet, és elfoglaljuk a taktikailag fontos helyszíneket, mint az erdők, vagy a fennsíkok. A küzdelmeket nem fogja eldönteni egy über-egység megjelenése, tökéletes sereget kell létrehoznunk, aminek egyes harcnemei képesek egymást segíteni a küzdelemben. Például ott a tüzérség, akik nagy távolságról tudnak támadást indítani, viszont szükségük van felderítőre, aki kijelöli számukra a célt. Küldj néhány mesterlövészt a fák közé, míg a tüzérség a biztonságos távolból aprítja az ellenfelet! A szárnymanőverekre és bekerítésre szintén fontos szerep vár, annál is in-

kább, mivel a járművek oldalsó és hátsó páncélja jóval gyengébb, mint az elülső oldalon.

**Milyen mesterséges intelligenciára számíthatunk az ellenség részéről?**

Parancsnoki szintű AI irányítja az ellenséges egységeket, amely figyeli az egész hadszínteret, és az éppen zajló események függvényében hozza meg döntéseit (de nem csal!), megpróbálva a játékost több oldalról megtámadni.

**Mondj valamit a multiplayer részről is!**

A fejlesztés során egyenlő hangsúlyt fektetünk a masszív egyjátékos élményre és a multiplayer játékra. Utóbbiban nyolc játékos küzdhet egymással LAN-on vagy az interneten keresztül, a Massgate szolgáltatásunk segítségével. Lehetőség lesz hagyományos multi játékokra, amikor a játékosok az előszobában várakoznak, és listáról választanak játékot maguknak. A pályák bizonyos időközönként, vagy adott pontszám elérése utáni cseréjével órákat tölthetünk egyetlen szerveren, kellő változatosság mellett. Szintén lesz lehetőség kooperatív játékra: itt három játékos küzdheti végig az egyszemélyes kampányt. Minden játékos a saját csapatszállítóját és egységeit irányítja, de a feladatok megoszlanak közöttük.

**Mi volt a legnehezebb, és mi a legélvezetesebb feladat a fejlesztés során?**

A legnehezebb időszak röviddel a design fázis után következett be, amikor már rengeteg időt töltöttünk a játék fejlesztésével és a játékmenet még mindig nem működött. Ekkor tényleg nehéz volt megbecsülni, hogy a terveink közül mi fog jól működni, és mi kevésbé… A legélvezetesebb kétségkívül az, amikor a játék összeállt. Amikor egymás után fedeztük fel, mennyire élvezetes lett a program, és amikor ebédszünetekben legszívesebben azzal a játékkal játszunk, amit éppen fejlesztünk.

**Tényleg, mikor kezdődött a fejlesztés, és mi a becsült végcél?**

A FEJLESZTŐ CSAPAT

"IZGATOTTAK VAGYUNK A JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN, SZERETNÉNK, HA MEGISMERNÉTEK AZT, EZÉRT MEGHÍVUNK BENNETEKET A WWW.MASSIVE.SE CÍMEN TALÁLHATÓ FÓRUMAINKRA, ILLETVE LÁTOGASSATOK EL A GC2 HIVATALOS WEBOLDALÁRA: WWW.GROUNDCONTROL2.COM!"

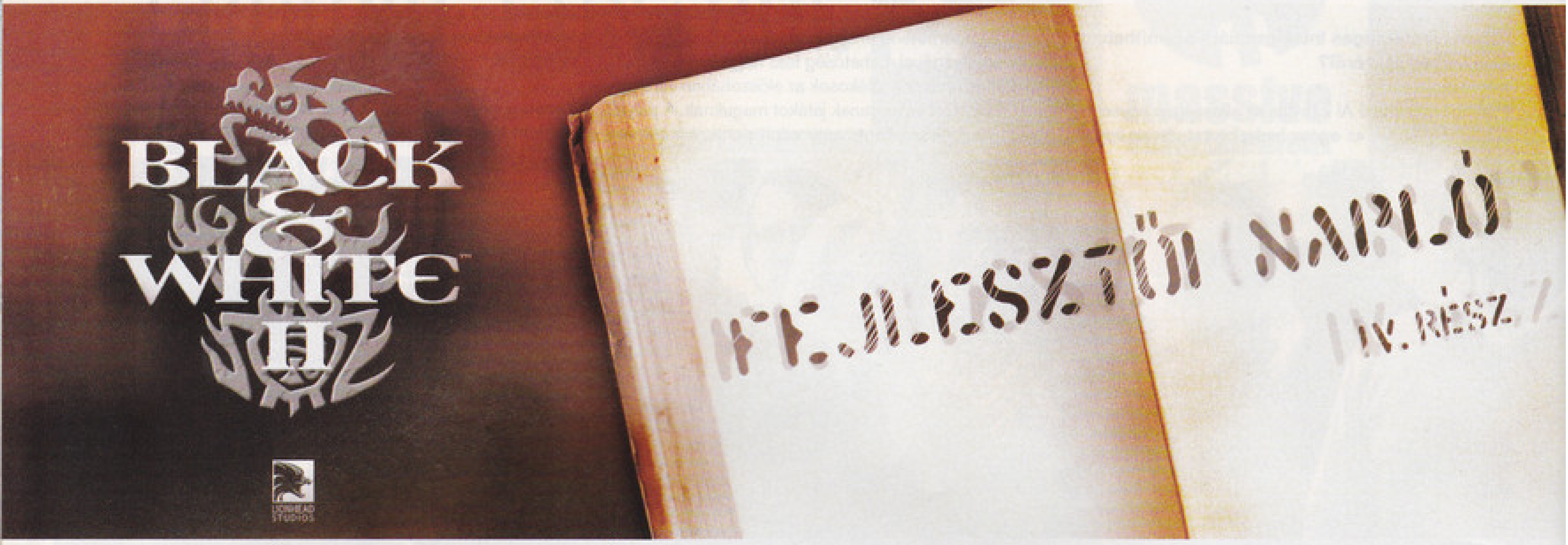
A design felvázolása valamikor 2002 elején indult, a befejezés pedig 2004 júniusára van kitűzve. Jelenleg a minden feature-rel rendelkező kész alfa verziót nyüstöljük, a kezelőfelületet csinosítjuk, és mint mondtam, a multiplayer egységek kiegyensúlyozása folyik… na meg persze a programhibák keresése és irtása.

**Lesz játszható demó?**

Igen! Ki fogunk adni egy demót még a játék megjelenése előtt, de pontos időpontot sajnos nem tudok mondani.

**Köszönjük az interjút!**

**JuliuS**




:: fejlesztő lionhead studios :: kiadó electronic arts :: web www2.bwgame.com

Mindig is tudtam, hogy a legnehezebb akadály, amivel a napló írása közben szembesülni fogok, az lesz, amikor a programozásról kell írnom. A programozás unalmas. Egyesekből és nullákból álló átláthatatlan dzsungel. Ha ránézel egy programozó képernyőjére, számok tengerét látod, és mindenféle őrült szövegeket egyfajta bizarr majdnem-angol nyelven írva. Namost, a 3D programozás a legátláthatatlanabb, legmagasabb, és leginkább a matematikára emlékeztető alfaja a programozásnak. Őszintén, kedves olvasó, te ismersz olyan embert, aki szeret matematikakönyveket olvasni? Én nem. Mindettől függyetlenül tény, hogy a játékokat 3D-s grafikus motor hajtja, ez az alapja a Black & White 2 minden grafikusan megjelenő apró részletének is. A Lényt, a tájat, a tereptárgyakat, mindent, ami megmozdul, és mindent, amit a grafikusok megrajzoltak, a géped belsejében megbúvó apró (de annál drágább) videokártya rajzol ki a képernyőre. A 3D engine programkódja az, ami megmondja a videokártyának, mikor, hová és mit rajzoljon.

Lássuk csak, mit is művelnek a Black & White 2 3D programozói. A programnak képesnek kell lenni egyszerre több ezer embert megjeleníteni, emellett növekvő, fejlődő városokat, változó időjárási körülményeket, különféle éghajlati viszonyokat, a játékos jellemét tükröző, állandóan változó tájat, amit ráadásul a játékos isteni hatalmával (földrengések, vulkán teremtése stb) kedve szerint változtathat. Továbbá: a 3D-s játékok nagy részében a kamera magassága előre meghatározott, és a játékos nem is tudja a nézőpontot szabadon közelíteni-távolítani. A fejlesztő szempontjából ez azt jelenti, hogy minden grafikát, ami csak a játékban van, elég úgy megalkotni, hogy ebből az előre meghatározott távolságból jól nézzen ki. Ezzel szemben a Black & White 2-ben a 3D motornak képesnek kell lennie a kamerát a felszínhez egészen közel varázsolni a talajhoz, és akár egy zümmögő légyre ráközelíteni – és felemelni egészen a felhőkig, hogy a játékos átláthassa az egész birodalmát. A feladat az, hogy a két véglet közötti minden lehetséges nézőpontból jól nézzen ki a grafika. Nem csekélység, nekem elhihetitek.

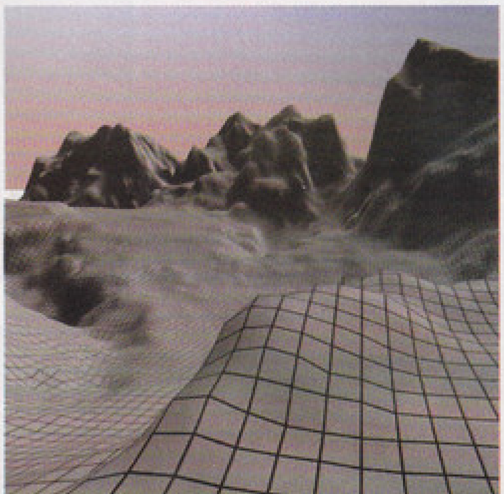
Látván a játék, és a 3D programozók elé kitűzött célokat, eleinte komoly fenntartásaim voltak azzal kapcsolatban, hogy hogyan fog ez az egész futni a négy évvel ezelőtti gépemen (a Black & White 1 ajánlott hardverkövetelménye lesz ugyanis a második rész minimális gépigénye). Megkérdeztem Jontyt, pontosan hogyan is képzeli elérni ezt a célt. Jonty elárulta a nagy trükköt: azt mondta Davidnek, a legfőbb 3D programozó gurunknak, pontosan tudja, hogy a feladat lehetetlen, ebből fakadóan David nem lesz képes megoldani a problémát, de ne bánkódjon, ő maga sem lenne képes rá, sőt, egyetlen programozó sem, akit ismer. David rettenetesen megsértődött, és azóta őrült módon dolgozik, hogy bebizonyítsa, Jonty tévedett…

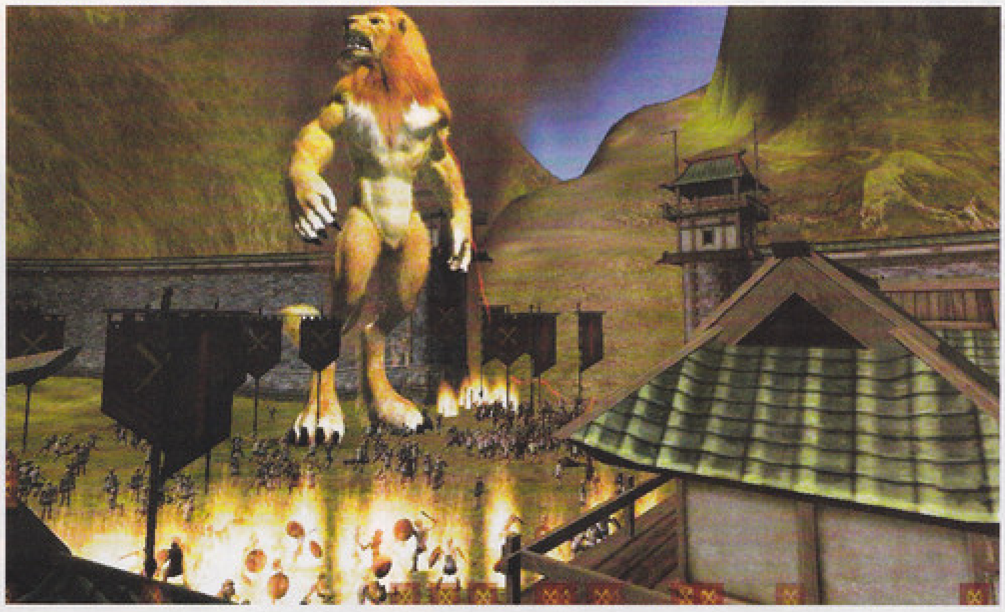
Mindenki elment Skandináv lottót játszani?

**"Most még hihetetlennek tűnik, hogy mindez a hazai átlag konfigokon is hajlandó lesz elfutni."**

David elmondta, hogy rengeteg dologra kell odafigyelni, amikor az ember 3D engine-t tervez, de az első és legfontosabb, hogy mindig ott lebegjen szeme előtt a minimum hardverkövetelmény. Ha a grafikus motor minden effektet, minden trükköt tud, amit beleterveztek, és elfogadható sebességgel fut a minimum hardveren, bele lehet vágni az erősebb gépek lehetőségeinek kihasználásába. Az a lényeg, hogy az engine hatékony, rugalmas, és skálázható legyen, így a minimum hardverre tervezett programkódra szépen lehet pakolni a vizuális extrákat, amig csak a csúcs-videokártyák bírják.

Egy másik fontos szempont, ami nekem az életben nem jutott volna eszembe, a grafikusok munkáját segítő programok alapos megtervezése és megírása.





Ahogy David elmagyarázta, hiába van remek 3D engine-ed, ha a grafika, amit beletesznek, csúnya, a látvány végül mindenképpen gyenge lesz. Még ennél is dühítőbb, ha jó az engine, szép a grafika, de hiányzik, vagy nem teljesen tökéletesen működik az a kapocs, ami a grafikát beemeli a játékba, és az engine számára emészthető formára hozza. Ezt észben tartva a 3D programozóink csapata elkészített egy olyan segédprogram-gyűjteményt, ami talán nem a legfelhasználóbarátabb, de lehetőséget ad a grafikusainknak, hogy a tehetségük minden kis szikráját kiélhessék, és beletehessék a Black & White 2-be. Ott van például Francesco, az egyik programozónk, civilben roppant tehetséges matematikus. Francesco írt egy olyan programot, ami rendkívül realisztikus vízfelületeket képes modellezni. Alberto, az egyik grafikusunk rászabadult erre a programra, és olyan fantasztikus vizet produkált vele, amilyet én még játékban nem láttam. Meg nem mondtam volna, hogy Alberto programjával készült – de a lényeg az, hogy egyikük munkája sem ér semmit a másik nélkül.

Természetesen sokkal, de sokkal többet jelent 3D engine-t írni, mint azt én most megpróbáltam összefoglalni. A 3D csapatunk elképesztő mennyiségű munkájának megtekintése, és a magyarázataik végighallgatása (pedig mindent megtettek, hogy a lehető legegyszerűbben vázolják fel a varázslataik hátterét) után most egyszerre vagyok elkápráztatva, és szédülök a programozói munka borzalmas összetettségétől. Lenyűgöző az a szenvedély, amivel a programozó srácok Peter Molyneux álmaihoz, játék-elképzeléseihez viszonyulnak, és ahogyan minden követ megmozgatnak ahhoz, hogy ezek az álmok valóra váljanak. Hiszen végső soron a 3D engine mutatja meg a világnak a játékot, és ha emiatt a játék lassú vagy csúnya, senkit nem fog érdekelni, milyen is maga a játék mögötte, és az egész fejlesztésbe ölt munka időpocsékolássá lesz.

**John McLean-Foreman**

CHIP Smart - lemezmelléklet nélkül csak 799Ft! Keresse az újságárusoknál!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

# MANHUNT

:: fejlesztő rockstar north :: kiadó take two :: web www.rockstargames.com :: megjelenés 2004

A Rockstar North napjaink legsikeresebb játékfejlesztő csapata. Eredetileg DMA Design néven a Lemmingsszel lettek világhírűek, de igazán a Grand Theft Auto 3-mal, illetve a Vice Cityvel futottak be. Ma már mindkét játék eladási adatai a tízmilliós határ közelében járnak, ennél jobb ajánlólevél nem is kell...

**Miközben a Rockstar North csapatának nagy része a GTA 3-on, és a Vice Cityn dolgozott, egy kisebb gárda teljesen új játékon munkálkodott. A Manhunt több mint három évig készült, és a PC-s premier idén ősszel várható. Nemrégiben sikerült kipróbálnunk a PS2-es verziót, így első kézből szerzett információkat tudunk megosztani veletek. Hogy mi is ez a Manhunt valójában? Egy lopakodós játékról van szó, amely nem a Tom Clancy-féle valós Földön játszódik, mint a Splinter Cell, hanem világunk egy kitekert, beteges, sötét változatán.**

## Van élet a halál után

Történetünk olyasmivel kezdődik, amit a legtöbb játékban igyekszünk elkerülni: főszereplőnket, James Earl Casht az első képkockákon kivégzik. Hogy mi volt a bűne, arra nem derül fény, de már kinézete is arra utal, hogy az emberek kevéssé törvénytisztelő csoportjához tartozott. Annak rendje-módja szerint megkapja a méreginjekciót – az viszont már nem tartozik a dolgok szokásos menetéhez, hogy nem sokkal ezután magához tér egy üres szobában, ahol rajta kívül csak egy hangszóró van. Ezen keresztül lép velünk kapcsolatba a játéktörténelem egyik leggonoszabb figurája, a Rendező. Kifejti, ő intézte el, hogy az életünk kioltására hivatott fecskendőbe méreg helyett altató kerüljön, és testünket szintén az ő emberei szállították el a börtönből. Mielőtt szimpátiát kezdenénk érezni, Cash felteszi a kérdést, ami először az eszébe jut: miért?

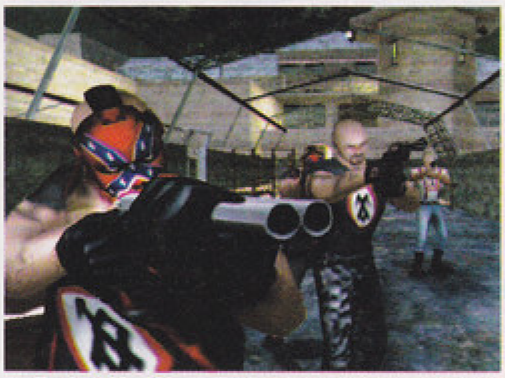
Az amúgy sem vidám kezdet innentől kezdve egy beteg elme rémálmává válik. A Rendező elárulja „becsületes" nevét: Lionelnek hívják, foglalkozására nézve snuff-filmek rendezője. (Ezek olyan filmek, melyeken embereket ténylegesen megölnek. A valóságban eddig mindegyikről bebizonyosodott, hogy átverés – ezt a témát járja körbe a 8 mm című film is, Nicolas Cage főszereplésével.) Rossz előérzeteink valóra válnak: minket szemelt ki következő alkotásának főszereplőjére. Választási lehetőségünk annyi, hogy az áldozat, vagy a hóhér szerepét akarjuk-e betölteni a filmben...

## Az igazi való világ

Rendezőnk – akit csak hallunk, de látni nem fogunk – nem csak eltorzult, perverz ízléssel rendelkezik, de annyi pénzzel is, hogy jószerivel saját városa van. Carcer Cityt teljesen uralma alá vonta: a zsaruk az ő kezére játszanak, a különféle bandák az ő parancsait követik. És mivel filmeket forgat – szövegéből kiderül, hogy nem mi vagyunk az első „színészei" – arról is gondoskodott, hogy minden háztetőről tucatnyi kamera figyeljen minden irányba, így egy pillanatra sem veszít minket szem elől. Mi nem tudunk vele kommunikálni, ő viszont lát minket, és beszélni is tud hozzánk. A pályák elején közli, hogy a következő jelenetben mit vár tőlünk, néha tippeket is ad, de az idő legnagyobb részében beteg személyiségével kápráztat el: kéjesen élvezkedik, mikor valakit különösen brutális módon ölünk meg, és harsányan röhög, mikor kulimászba kerülünk. Lionel szinkronhangja, Brian Cox (kedves szerepeket kap mostanában a moziban: az X-Men 2-ben ő volt Stryker, a Körben pedig az őrült apa) a Manhunt hangulatát egymaga teremti meg: percről percre jobban gyűlöljük és undorodunk tőle.

> "Ezúttal nem túloz a média: ez a játék tényleg a végletekig brutális"

Egy snuff-film a kamera előtt zajló gyilkosságokról szól, feladatunk, hogy ezeket szállítsuk a Rendezőnek. A Manhunt meglehetősen realisztikus játék, ezért ha puszta kézzel megyünk neki néhány – akár csak késsel felfegyverzett – bandatagnak, már rendelhetjük is a koporsót. A lopakodás rendkívül fontos; amíg nem szerzünk lőfegyvert, esélyünk csak akkor lesz, ha hátulról közelítünk meg valakit. Persze nem leszünk fegy-



> Ezek a Mad Maxből tévedhettek ide

> Úgy látom az úriember éppen sérönk radikális átszabására készül

vertelenek addig sem, hiszen Carcer City rengeteg lehetőséget kínál egy leleményes tömeggyilkosnak. Üvegszilánkok, drótdarab, műanyag szatyor – minden kapóra jöhet. Ha valamilyen közelharci fegyverrel megközelítünk valakit hátulról, egyetlen gombnyomással kivégezhetjük – a jelenetet valamelyik közeli kamera képén, effektezve, kicsit szemcsésen nézhetjük végig. Ám a Manhunt nem egyszerűen az ölésről, hanem a minél kíméletlenebb pusztításról szól – Lionel folyamatosan erről suttog a fülünkbe. Minden fegyverhez (leszámítva öklünket és a lőfegyvereket) három kivégzés tartozik. Attól függ, melyiket látjuk, hogy mennyi ideig tartottuk nyomva az ölés gombját – ha három másodpercig, a második szintű kivégzést látjuk, ha ötig, akkor a legvéresebb, legkegyetlenebb mozdulatot adjuk elő. A program minden pálya után értékeli teljesítményünket, az idő mellett a brutalitás mértéke a legfontosabb faktor a bizonyítványban.

A gyilkosságok tényleg brutálisak, és olyan valóságosnak néznek ki, amire még nem volt példa számítógépes játékban. Anno a Mortal Kombat gerinckitépései még a komikus kategóriába tartoztak, annyira hiteltelenek voltak – ráadásul a sok vér csak fokozta ezt az érzést. Itt viszont humorról szó sincs, a durvább kivégzések már tényleg undorítóak. Amikor ellenfelünk térdelve fuldoklik a fejére szorított műanyagzsák alatt, Cash meg háromszor teljes erőből fejbe rúgja (mindezt Lionel lelkes biztatása kíséri) –, elgondolkodtam rajta, hogy abbahagyom a játékot. Nem akarok moralizálni, semmi bajom például a GTA-val, de itt az öncélú erőszak néha már túl sok volt. Miután megnéztem a harmadik szintű üvegszilánkos kivégzést (Cash derékon szúrja ellenfelét, majd amikor az sikoltva megfordul, elkapja a nyakát, és komótosan kiszúrja a szemeit), már próbáltam mindenkivel a lehető leghumánusabb lenni. De amikor olyan fegyvereink vannak, mint a húsvágó bárd, a sarló, a fém baseballütő, vagy a láncfűrész, a humánus jelző igencsak idézőjelessé válik...

## Rockstarok bandája

A mára egész birodalommá bővült Rockstar-csoport első pár játéka (Ballistix, Blood Money) nem aratott nagy sikert, de harmadik programjuk igazi klasszikus volt: az 1990-ben megjelent Lemmings minden akkori platformon megjelent. 1999-ig DMA Design néven működtek, és az angol csapat az addig eltelt közel tíz évben rengeteg folytatást adtak ki a Lemmingshez, valamint elkészítették a Grand Theft Auto-széria első részét. A nem várt siker felkeltette a Take Two érdeklődését, és szőröstül-bőröstül megvették a céget; épp idejében ahhoz, hogy már ők kasszírozhassák be a második GTA-rész bevételeit. A DMA-t átnevezték Rockstar North-ra, és meg is kezdték a munkát a sorozat harmadik epizódján. A Grand Theft Auto 3 2001 októberében jelent meg PS2-re, és, mint ismert, elsöprő sikert aratott. A milliós eladásokból a Take Two az aranyat érő Rockstar márkanév szaporítására is költött. Először megalakították a Rockstar Canada stúdiót, akik csupán a Max Payne PS2-es változatát készíthették el, és máris névváltozáson kellett keresztülmenniük – 2002 augusztusától Rockstar Toronto néven ismerjük őket. A Take Two megvett egy másik kanadai fejlesztőcsapatot, a Barking Dogot is (akik háta mögött a Homeworld kiegészítője áll), és természetesen ők is új nevet kaptak. Az Ugató Kutyák – Rockstar Vancouver néven – a Warriors című 1979-es bandaháborús film játékváltozatán dolgoznak teljes titoktartás közepette. A 2003-as év ismét sűrű volt, két újabb taggal bővült a család – mind az Angel Studiost, mind a Neo Software-t bekebelezték. Az előbbi Rockstar San Diego néven a Midnight Club-szériáért felelős, a másik pedig immár Rockstar Viennaként a cég xboxos átiratait készíti – most például a Manhuntét.

## Lopakodó gyilkos

Ha eltekintünk a brutalitástól, a Manhunt meglehetősen átlagos lopakodós játék. A pályák legtöbbje háromnégy fejezetre bomlik, és józanésszel mindenhol az a célunk, hogy eljussunk a kijáratig. Ebben a Lionel által irányított bandák próbálnak megakadályozni. Hat különböző galerivel akadhatunk össze, a játék legnagyobb érdeme, hogy mindegyikük teljesen másként viselkedik. Az elsők még nem többek, mint egyszerű lakótelepi hordák: hangosak és ostobák. A főként egykori katonákból álló Wardogs nevű klán ellenben a legmodernebb fegyverekkel van felszerelve, ráadásul csapatban, összehangoltan mozognak, támadnak. Aztán ott van a Smileys nevet viselő társaság, akik mosolygó arcokat ábrázoló maszkokat hordanak (a maszkok egyébként a legtöbb bandára jellemzők), ami meglehetősen ellentmond perverz vonzódásuknak, a szúró-vágó fegyverek iránt.

A lopózás, a rejtve maradás kulcsa a Manhuntban nem feltétlenül az árnyékban rejtőzés, nagy hangsúlyt kaptak a hangok is (főként mert a maszkok miatt ellenfeleinknek kicsi a látószöge, inkább hallásukra támaszkodnak). A játékban minden cselekedet osztályozva van hangerő, illetve érdekesség szerint, és minden karakternél meg van határozva, hogy milyen kombinációkra hogyan válaszol. Egy vadászpuska dörrenését mindenki meghallja a pályán, ellenben a lépéshangokra a képzetlenebb ellenfelek nem reagálnak – ha nincs éppen őrségben a fickó, egész közel kerülhetünk hozzá anélkül, hogy észrevenné. A hangok nem csak árulóink lehetnek, sokszor épp a hangkeltéssel juthatunk tovább. Ha találunk megfelelő árnyékot (ezek a valóságtól teljesen elrugaszkodottan működnek – némelyik árnyékot a fejlesztők biztonságos zónának nevezték ki, és ha itt állunk mozdulatlanul, még úgy sem vesz észre senki, ha egy centire áll tőlünk), zajkeltéssel karnyújtásnyi közelségbe csalhatunk bárkit, és már csak azt kell megvárni, hogy hátat fordítson... Hangkeltés céljára legtöbbször a fal kocogtatását használtam, de a morbid játéktervezők levágott fejeket is biztosítanak, melyekkel dobálózni lehet. A PS2-verzió legérdekesebb vonása, hogy használhatjuk hozzá a fejhallgató-mikrofon kombónkat. Így nem csak azt érjük el, hogy Lionel egyenesen a fülünkbe duruzsol – a többi hang a hangszóróból jön –, de a mikrofon segítségével mi is kiabálhatunk. Egyrészt ezzel is a kívánt helyre csalhatjuk ellenfeleinket, másrészt, amikor egy hirtelen felbukkanó őrült láttán önkéntelenül megeresztünk valami sikolyfélét, rögtön szembesülhetünk azzal is, hogy Cash álcája semmivé vált, és kezdhetünk menekülni.

Békés járókelők a Manhunt világában

## Konzolról szalajtották

A Rockstar még semmi konkrétumot nem árult el a PC-s verzióról – már azon túl, hogy készül. Mivel azonban a program a GTA 3 motorját használja, körülbelül arra lehet számítani a Manhunt esetében is, mint annak átiratánál: viszonylag magas gépigény, és pofás látványvilág. Sőt, ha minden igaz, szebb lesz, mint a GTA, hiszen nem kell egy hatalmas várost, járművekkel lemodellezni, csak sokkal kisebb, alig néhány alakkal benépesített területeket. Így a Manhunt grafikája felülmúlja a GTA-ét (leszámítva persze a monumentalitást), sokkal részletesebben kidolgozott minden pálya, ráadásul a karakterek is jobban vannak megformálva. A sérülések mindenkin meglátszanak (nem csak a szétloccsanó fejekre gondolok, hanem a horzsolásokra, vágásokra is), mindehhez élethű mozgások dukálnak – többek között ezért is olyan zavaró a kegyetlenkedés. A hangulat fokozásában a Rockstarhoz méltó szinkronhangok is nagy szerepet vállalnak, valamint olyan zene, ami minden horrorfilmben megállná a helyét.

A Manhunt előreláthatóan nem fogja megváltani a világot; a lopakodós rész, tehát maga a játékmenet a PS2-es verzió alapján nem közelíti meg a Hitman 2-t vagy a Splinter Cellt (nem lehet például guggolva lopakodni, vagy falakra felkapaszkodni), de kegyetlen jelenetei miatt mindenkinek megmarad az emlékezetében, aki kipróbálja.

**Grath**

## EZ+AZ

**+** Rendkívüli mesterséges intelligencia, erőteljes horrorhangulat

**–** A PC-s verzióból még egy képet sem mutattak, reméljük minőségi lesz az átirat

**Összességében:** Akik nem riadnak meg az extrém erőszaktól, valószínűleg jól fognak szórakozni – de azért mi a lopakodós stílusból az új Splinter Cellt jobban várjuk.

# BATTLEFIELD VIETNAM

:: fejlesztő **digital illusions** :: kiadó **electronic arts** :: web **www.battlefieldvietnam.com**

**i** **A svéd központú Digital Illusionst '88-ban alapította három középiskolás srác, Fredrik, Andreas, és Olaf. Első sikereiket flipperjátékokkal (Pinball Dreams, Pinball Fantasies) aratták, később áttértek az autóversenyekre (Motorhead, Rally Masters), majd a háborús FPS-ekre (Battlefield 1942, Codename Eagle). Ma Svédország legnagyobb játékfejlesztő cége, külső stúdióval Kanadában, részlegesen az Electronic Arts tulajdonában.**

**Váratlan, mindent elsöprő sikerrel tarolta le a játékpiacot a 2002-es év legjobb többszereplős játékának kikiáltott Battlefield 1942, amelynek azóta két kiegészítő lemeze, számtalan, rajongók által készített modja és kiegészítése került forgalomba. A második világháborús környezetbe ültetett akciójáték nem titkolt célja az volt, hogy letaszítsa trónjáról a mai napig legnépszerűbb online FPS-t, a Counter-Strike-ot – úgy látszik, ez már sohasem fog bekövetkezni, még ha a Battlefield túl van a kétmilliomodik eladott példányon is. De most végre látunk valami fényt az alagút végén, hiszen hamarosan elkészül a következő Battlefield címmel bejegyzett multiplayer csoda, amely nemcsak méltó folytatásként, hanem biztosan hatalmas kasszasikerként írja be magát a játéktörténelembe. Ahogyan a címből már sokan kikódolhatták, ezúttal a vietnami pokolba tehetünk játékos időutazást, kipróbálhatjuk a '60-as, '70-es évek fegyvereit, beülhetünk a kor legkorszerűbb helikoptereinek pilótafülkéibe, és részt vehetünk a háború legnagyobb összecsapásaiban.**

Szelíd rotorosok: a helikopterek nem hiányozhatnak egyetlen vietnami játékból sem

A világ legjobb szakmáját magáénak tudható játékújságírók újabb irigyeket szerezhettek maguknak, hiszen január közepén a PC Guru is csatlakozott azon szerencsés kiválasztottak csoportjához, akik kézhez kapták a fent említett játék első kipróbálható változatát, aminek alapján született ez a cikk is. A teljes változatra még nagyjából egy hónapot kell várni a rajongóknak, de a kipróbált verzió láttán már most kijelenthetjük, ez a rövidke idő nagyon nehezen fog eltelni néhány ember számára – köztük természetesen nekünk is. Mint eddigi híreinkből, bemutatóinkból már értesültetek, a BF Vietnam nem csupán egy grafikailag továbbfejlesztett Battlefieldnek ígérkezik, amit csak nehezen lehetne megkülönböztetni egy jobb ingyenes modtól. Ezúttal a készítők igyekeztek okulni az első rész hiányosságaiból, és minden hegyet megmozgattak ahhoz, hogy valóban csapatorientált, minden ízében élvezetes szoftver kerüljön asztalunkra március derekán.

> **"2004-ben tucatnyi FPS fog Vietnamba kalauzolni – a Battlefield jó eséllyel a legjobb lesz közülük."**

## Az első falatok

Az első és egyben legfontosabb tény, hogy a BF Vietnam vadonatúj köntösbe bújt, amit az újraprogramozott grafikai motornak köszönhetünk. Az új engine elsősorban látvány és sebesség terén hoz fejlődést. A tükröződő vízfelszín, az aprólékosan kidolgozott, csillogó járművek mellett olyan extrákkal is találkozhatunk, mint például a bump mapping technológia, amely nemcsak a tájon, de a karaktereken is megmutatkozik. Emellett a játék gépigénye nagyjából ugyanakkora maradt, mint a két évvel ezelőtti változaté, kivéve persze a memóriát, amiből a tesztverzióhoz még a sok is kevésnek bizonyult. Egy gigabyte körül már nagyjából jól érezte magát a program, de természetesen 512 megával is hajlandó volt elindulni (ehhez hozzátartozik az a tény, hogy a legnépszerűbb BF mod, a Desert Combat is simán felzabál ugyanennyit...). De mindez még sokat javulhat a végleges változat elkészültéig!

Amint a három korongról feltelepült a program, elindítottuk, s ekkor meghallottuk az első dallamot a játék hatalmas kínálatából. Több mint egy tucatnyi kiváló ze-

Környezetbarát bunker természetes anyagokból

## A FEGYVEREK SZAVA

### M16

Az amerikai M16-os gépkarabély kifejlesztése az '50-es évek derekán vált esedékessé, ebből az apropóból a hadsereg pályázatott hirdetett. Az elvárások közt egy, az eddigieknél könnyebb, erősebb fegyver szerepelt, amelynek a kifejlesztésére a holland Armalite nevű cég jelentkezett. A cég egyik meglévő modelljét, az AR-10-esét fejlesztette tovább, de az időközben fellépett költségeket már nem bírta vállalni, és kénytelen volt eladni azt. Végül a fegyver 1962-ben került először bevetésre, méghozzá Vietnamban, de nem sok sikerrel. A karabély gyakran beragadt, és a viszonylag kis kaliber miatt a lövedékek még a kisebb ágakat sem voltak képesek akadálymentesen átvinni – ami dzsungelharc esetén igen kellemetlen lehetett. Feltehetően ez is közrejátszhatott abban, hogy az amerikai katonák nem spóroltak a lőszerrel, ennek végül az lett az eredménye, hogy a következő modellel, az M16A2-vel már csak félautomata, illetve burst (három lövéses sorozat) módban lehetett tüzelni.

**Hossz:** 986 mm
**Űrméret:** 5,56 mm
**Tömeg üres tárral:** 2,9 kg
**Tömeg töltött tárral:** 3,6 kg
**Tárazható lőszerek száma:** 20
**Gyakorlati tűzgyorsaság:** 650-700 tölťény/perc
**Hatásos lőtávolság:** 500 m

### AK-47

Ezt a nagy múltra tekintő fegyvert feltehetően nem szükséges bemutatni a hadkötelességet maguk mögött hagyott olvasóinknak... Közel ötven éve gyártják, az első prototípus elkészülése (1946) Mihail Tyimofejevics Kalasnyikov nevéhez fűződik, aki egyszerű parasztcsaládban született 1919-ben. Népszerűbb kézifegyver soha nem készült még, szakértők közel 90 millióra becsülik a világon fellelhető példányok számát. Előnye, hogy bárhol, bármilyen körülmények közt bevethető, karbantartása egyszerű, és persze roppant hatékony. Képes akár a vasúti sínt is átlyukasztani!

**Hossz (szurony nélkül):** 870 mm
**Űrméret:** 7,62 mm
**Tömeg üres tárral:** 3,8 kg
**Tömeg töltött tárral:** 4,3 kg
**Tárazható lőszerek: száma** 30
**Gyakorlati tűzgyorsaság:** 100 tölťény/perc
**Hatásos lőtávolság:** 800 m

neszám került be a programba, melyek hallatán képesek lehetünk pillanatok alatt újra átélni a kor szellemét. Ezek a nagyszerű számok képesek a hosszúra nyúlt töltési időt rövid pillanatokká változtatni. Köztük olyan alkotások találhatók, mint például a Wild Thing a Troggstól, a Hush a Deep Purple-től, vagy a Jefferson Airplane klasszikusa, a Somebody to Love. Ha pedig mindez nem lenne elég, vagy a stílussal szemben vannak fenntartásaink, saját MP3-ainkat is importálhatjuk a játékba, melynek igazán akkor vesszük hasznát, ha játék közben terepjárónkban, vagy bármilyen más járművünkben bekapcsoljuk a rádiót. Mert hogy a Battlefield Vietnamban ilyet is lehet, s az i-re a pontot az teszi fel, hogy a bekapcsolt rádió közelében lévők is hallják, hogy az amerikai katonák zenélve menetelnek a halálba... Az internetes próbajáték alkalmával, ahol néhány újságíró mérhette össze tudását a fejlesztőkkel és az EA tesztereivel, a készítők nem győzték újra és újra begépelni nekünk, hogy „nyomd meg a 0-át, az a rádió..." – mintha ez lenne a játék legfontosabb tulajdonsága. De azért megnyomtuk, hadd hallják, hogy jövünk...

A Battlefield 1942-ben a legnagyobb kihívást a játékosok összehangolása jelentette, s ezúttal újabb lépést tettek a készítők afelé, hogy ennek fontosságát még inkább kihangsúlyozzák. Annak ellenére, hogy sok járműbe eddig is érdemes volt ketten-hárman beszállni, most a zászlófoglalás feladatát is megnehezítették azzal, hogy egyetlen ember csupán hosszú-hosszú másodpercek alatt állíthatja át ellenfelei kontrollpontjait a sajátjára. Minél többen próbálják meg véghezvinni a feladatot, annál gyorsabban telik a képernyő jobb oldalán található számláló időmérője, aminek láttán ugyancsak elégedetten bólogatott kicsiny tesztcsapatunk. Ugyancsak dicséret illeti annak az ötletnek a gazdáját is, aki kitalálta, hogy a játék jelezze számunkra, ha valaki akár csak megközelíti bázisunk zászlaját – ez elegendő időt biztosít ahhoz, hogy halálunk esetén ott szülessünk újjá, ahol a legnagyobb ránk a szükség. A pályákon található közbenső ellenőrzőpontok esetében a foglalás nagyjából harminc másodpercet vesz igénybe, viszont legtöbb esetben mindkét fél rendelkezik egy főhadiszállással is, melynek elfoglalásához másfél percre van szükség – ha egyedül próbáljuk meg. Reméljük, ezáltal valóban elmegy a kedve sokaknak attól, hogy magányos farkasként űzzék a vadat, s inkább csapatuk győzelme fog szemük előtt lebegni.

**A játék néhány pályáján lehetőség van valamilyen konténerszerű tárgyak mozgatására is, melyek lehelyezésekor olyan pontokat hozhatunk létre a térkép bármely részén, ahol halálunk esetén újjászülethetünk. Ez a hely még lőszerutánpótlásunkat is biztosítja.**

Kezeket fel, ez tankrablás!

Sajnálatos módon többek által nem használt funkció volt az BF42-ben lévő rádiós kommunikáció, melyet kicsit más formában biztosítanak a Vietnamban. Ennek a lényege az volt, hogy különböző rádióparancsokat adhattunk társainknak, mint például „ellenséges tankot látok", vagy „szükségem van lőszerutánpótlásra", de igényelhettünk szállítást, vagy akár felcsert is. Ha valaki vette a fáradságot és használta ezeket a kombinációkat, valóban hasznos tagjává vált csapatának, de kuszasága miatt a kezdők sokszor lemondtak erről. Ezúttal mindez megváltozni látszik, ugyanis nincsenek többlépcsős parancsok, az egész egyetlen sorba van sűrítve, és minden egyes funkcióbillentyűvel többféle utasítást adhatunk le – attól függően, hogy hányszor nyomjuk azt egymás után. Például az F1 egyszeri megnyomása a „roger", kétszeri a „negative", és így tovább. Elsőre kicsit szokatlannak tűnt, de hamar hozzászoktunk.

### Helikopterrel a dzsungel felett

A szokásos járműfelhozatal mellett mindkét oldalon megtalálhatóak lesznek a gyalogos egységek mozgósításában fontos szerepet betöltő helikopterek is. Ezekből a kávédarálókból amerikai oldalon három típussal találkoztunk a próbajáték alkalmával. Az első természetesen a vietnami háború legnépszerűbb szereplője, a Huey volt, amely pályától függő módon van felfegyverezve. Leggyakrabban csak két M60-as géppuska csüngött az oldalán, amelyekkel lebegés közben biztosíthattuk a földet érők biztonságát, de előfordult, hogy rakétavetőkkel az oldalukon kaptuk őket kézhez. A második helikopter, amely iránt különösen nagy rokonszenvet tápláltam az AH-1-es Cobra volt, ami kétüléses változat lévén a csatatér oroszlánjának számít. Itt a pilóta dolga természetesen az irányítás és a rakéták köpködése, míg a tüzér sze-

Ez a párharc eléggé egyenlőtlennek tűnik - a helikopternek csak magassági fölénye van

Nincs új a nap(alm) alatt: a játékmenet nagyrészt a régi marad, de a körítés alaposan megváltozott

Ez a grafika megteszi előételnek a Doom 3-hoz

repében gépágyúval szórhattuk az áldást. Igazi ragadozó madár, imádtam! A harmadik típust a csapatszállító helikopterek jelentik, amerikai oldalon a Chinook. Hat személy mozgósítására képes, és mivel mozgó spawn-pontként is üzemel, tekintélyt parancsolóan hosszú percekig lebeghet az ellenséges csapatok felett (persze csak ameddig le nem lövik).

Szerencsére az észak-vietnami erők sem maradtak légierő nélkül, az ő oldalukon a csúnyácska szovjet álomhelikopter, a MI-17-es vállal jelentős szerepet. Kétféle változatban találkozhatunk velük, az egyik fegyverrel ellátott harci feladatokat tölt be, a másik pedig ugyancsak lebegő spawn-pontként funkcionál. Sajnos MI-24-es, vagy jobb helikopter az életszerűség miatt nem jutott a vietnami oldalnak, viszont ne feledjük, hogy csak ők rendelkeznek olyan légelhárító egységekkel, fegyverekkel, melyek pillanatok alatt a földre kényszeríthetik a légi fölényben lévő amerikai csapatokat.

Miután kirepkedtük magunkat a különféle helikopterekkel, jött csak az igazi meglepetés, ugyanis a lebegő masinákkal nem csupán ellenfeleink kiirtásában vehetünk részt, de akár utánpótlást is szállíthatunk a kívánt helyre. Hihetetlenül ötletes módon képesek vagyunk bármilyen jármű, vagy akár spawn-pont (!) szállítására is, ha ennek elsajátítására szánunk pár órácska gyakorlást. A fejlesztők megsúgták, hogy ehhez csupán annyit kell tennünk, hogy az egér jobb gombját lenyomva tartjuk, majd amikor a helikopter aljából a láncot már teljesen kiengedtük, próbáljunk meg a szállítani kívánt tárgy fölé lavírozni, és maradjunk ott 12 másodpercig. Külön érdekesség, hogy ha például tankot emeltünk fel, abból menet közben, a levegőből tüzelhetünk is, nem kis gondot okozva ezzel a navigáló pilótának. Szállítás közben csupán azt kell figyelembe venni, hogy minden tárgynak súlya van, így tehát a nehezebb járműveket (például a tankokat) érdemes Chinookkal, vagy MI-17-essel cipelni, a könnyű járműveket pedig meghagyni a Hueynak.

## Egyéb járművek

A legnépszerűbb lebegő gépezetek mellett természetesen a földön sem állt meg az élet. Rengeteg érdekes járműre bukkantunk még a játékban, melyek közt találkoztunk a hagyományos M110-es páncélozott csapatszállítótól kezdve a legkülönfélébb szovjet csodákkal, melyeknek legtöbbjét valószínűleg sokan csak az első játék során fogják megismerni. Ha minden jól megy, nagyobb szerephez jutnak majd a méltánytalanul elhanyagolt önjáró tüzérségi ütegek, melyeket hasonló módon kell használni, mint a Battlefield 1942 esetében. Az eredeti részben a tűzrávezetéses tüzérségi csapás abból állt, hogy egy felderítő távcsövébe bepillantva 60 másodpercig állandó képet biztosított az önjáró löveg, hajó, vagy más tüzérségi egység számára. Így olyan helyekre is eljuttathatták áldásukat, ahova nem volt rálátásuk. Sajnos sokan nemigen használták ezt, mivel vagy nem volt idő a pontos célzásra, vagy nem értették, hogy mi mit jelent a képernyőn. Az ígéretek szerint teljesen megújult tűzrávezetéses módszer sajnos még nem volt megoldva a Vietnam tesztverziójában, de bízunk benne, hogy a kicsit nehézkes módszert ezúttal valamiféle könnyebben kezelhető rész váltja majd fel.

Külön érdekesség volt a járművek terén, hogy ezúttal az utasok is tüzet nyithattak fegyverükből, persze csak a megfelelő korlátok közé szorítva. A kis szög, melyen fegyverünket mozgathatjuk, és a tempó, melyet a járművezető diktál, oly módon nehezíti meg a célzást, hogy szinte képtelenség bárkit is eltalálni így, de a lehetőség adott, és ez a lényeg. Akár kézigránátokat is szórhatunk a helikopterekből, a pusztítás széles skálája áll rendelkezésünkre.

## Kaszt-tolás

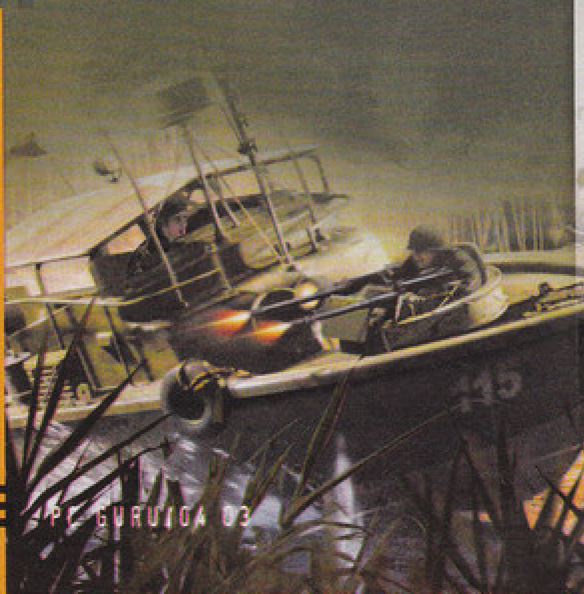
A BF42-höz képest módosultak a karakterosztályok, a megszokott rendszert teljesen újra cserélték a készítők. Alapból mindössze négy kasztot, azaz felszereléstípust különböztet meg a játék. Ami igazán különleges, hogy osztályonként két fegyvertípus közül választ-

Kitört a vietnami limbó-láz...

### ZENE FÜLEINKNEK

A cikkben már eleget dicsértük a játék zenéjét, minden további ajnározás helyett álljon itt a hivatalos játékzene-lista (külön, a játék nélkül is lejátszhatók a számok, nem kell majd szüleink bakelit-gyűjteményét felforgatni értük, ha hallgatni támad kedvünk...):

1. The Letter - The Box Tops
2. Psychotic Reaction - Count Five
3. I Fought the Law - Bobby Fuller Four
4. On the Road Again - Canned Heat
5. Fortunate Son - Credence Clearwater Revival
6. Hush - Deep Purple
7. War - Edwin Star
8. Get Ready - Rare Earth
9. Somebody to Love - Jefferson Airplane
10. All Day and All of the Night - The Kinks
11. Surfin Bird - Trashmen
12. Nowhere to Run - Martha and the Vandellas
13. White Rabbit - Jefferson Airplane
14. Wild Thing - Troggs



Vajon hogy értette az őrmester, hogy "léléphet"?

Vidám fickók szaladnak PC Gurut előfizetni

## MÁS VÉLEMÉNY

Szerencsés embernek tartom magam általában, s ez most is beigazolódott, mert régi Battlefield-rajongóként, és aktív klántagként alkalmam nyílt a PC Guru szerkesztőségében az elsők között tesztelni az új jövevényt, a Battlefield Vietnamot. A játék elindítása eddig még nem érzett izgalmakat okozott, alig vártam, hogy végre bent lehessek és láthassam, mire voltak képesek a készítők. Az első meglepetés ekkor ért. Már rég lehetett tudni, hogy a játékban korhű zenék lesznek, mégis, amikor felcsendült a Jefferson Airplane White Rabbit című rockklasszikusa, éreztem, hogy ez valami nem mindennapi alkotás lesz. Ez az élmény a későbbiekben egyre csak erősödött…

Az első teendőm az volt, hogy keresgéltem az állam a földön. Ilyen szintű grafikai megjelenítést egész egyszerűen nem hittem volna! Az előzetesekben kiadott képek meg sem közelítik azt, amikor az egész táj megmozdul. És hogy emellé még mit tartogattak, arról csak szuperlativuszokban lehet beszélni. A fegyverek tökéletesen lettek kidolgozva. A sebzésük reális, a robbanások, torkolattüzek hangja és vizuális hatása lenyűgöző. Vannak például kézi gránátvetők, lángvágók (arra hivatottak, hogy rögzített ágyúkat, géppuskákat leszereljünk, tehát megsemmisítsünk), illetve ami nekem nagyon tetszett: kis jancsiszegek. Ezeket szépen leszórja az ember a fűbe, majd gonosz mosollyal várja, hogy az ellenfél kerekeken guruló csapatszállítója megérkezzen. A hatás tökéletes és azonnali! A térképek kidolgozottsága és részletessége vetekszik bármelyik mostanában várt játékéval. Gyönyörű fák, hegyek-völgyek, tisztások várják a katonákat. Az aljnövényzet az ígéretekhez hűen megvan, hasznosságához kétség sem férhet. Volt példa arra, hogy éppen foglaltam az ellenfél zászlaját, a fűben hasaltam. Körülbelül 7-8 embert lőttem le, mert nem vettek észre a növények között! A zászló természetesen meglett…

A Battlefield: Vietnam mindenkinek kötelező darab lesz, aki szereti a multiplayer játékokat. A benne rejlő taktikai lehetőségek a legnagyobb ínyenceket is kielégítik. A látvány, a zene, a grafika, és úgy ahogy van, az egész játék az év sikerváromanyosa. A Digital Illusions ismét hű maradt önmagához és remekművel lepett meg minket.

-tRs-Fritz Von Bischof

hatunk, amelyek ráadásul pályánként változhatnak. Ezen kívül indulás előtt karakterünk megjelenésén is alakíthatunk, különböző test- és fejtípusok közül választhatjuk ki a számunkra megfelelőt.

Az első, s természetesen most is a legnépszerűbb osztály az Assault, ahol amerikai oldalról M16A1 gépkarabély, illetve shotgun közül lehet választani. Rövid csetepaték után hamar megszokhatjuk e két felszerelést, számunkra az egyetlen furcsaságot az jelentette, hogy az M16-osba mindössze 20 töltény fért egyszerre, ami miatt még inkább oda kellett figyelni a megfelelő időben történő tárcserére. Nemsokára pályaváltás következett a játékban, s ekkor jött csak a meglepetés: ugyanez az osztály már CAR-15-öst (rövidített változata az M16-osnak) szorongathatott a hóna alatt, ennek aljára gránátvető volt szerelve. A CAR-15 mellé elsősegélycsomagot kaptunk, amivel magunk, és csapattársaink sebeit toldozhattuk össze. Úgy tűnt, végre megtaláltuk az első pillanatban hiányolt szanitéc osztályt! Vietnami oldalon enyhén hatékonyabb eszközök jutottak a támadó osztály kezébe. A jó öreg AK-47-es és az ugyancsak szovjet csoda, az RPD között választhatunk. Mindkét fegyver hatalmas tűzerőt képvisel, főképp utóbbi, hiszen géppuskáról lévén szó hatalmas tárkapacitása miatt (100 lőszer/tár) tulajdonosának sokáig nincs szüksége utánpótlásra, és ha megfelelő helyen rejtőzünk el vele, gyorsan az idegeire mehetünk a hálózat másik végén küzdő ellenfeleinknek.

A második kaszt képviselői a páncélosok rémálmát testesíthetik meg. Amerikai kézbe a szokásos bazooka került, ami mellé M60-as géppuska társult. Már ez a tény önmagában elég nagy meglepetés, hiszen az eredeti részben, aki felvállalta a tankelhárítás nehéz feladatát, közelharc esetén mindössze oldalfegyverére támaszkodhatott – ezzel valljuk be, túl nagy esélyünk nem volt, amint összefutottunk egy automata gépkarabélyt szorongató ellenséggel. Második fegyverként egyszerű gránátvetőt vihettünk magunkkal, amivel leginkább a gyalogság sorait ritkíthattuk. Vietnami oldalon természetesen a szovjet RPG-vel nevelhetjük meg a rakoncátlan amerikai páncélosokat, emellett felbukkan a háború egyik legrettegettebb eszköze: a vállról indítható SA-7-es – amely légelhárító lévén hamar rémálmává válhat minden pilótának.

A harmadik helyre az utászok kerültek, akikre ezúttal jóval nagyobb feladat vár, mint a második világháborúban. A jenkik utászai leginkább a pályán felállítható aknavetőikkel okozhatnak kellemetlen perceket, de természetesen ezúttal is képesek aknákat felszedni, lerakni (claymore), illetve járművek, vagy rögzített állások javítására. Az aknavető lehelyezés után nagyjából 45 fokos szögben tud tüzelni, ami miatt a célzás nem egyszerű, de ezt remekül ellensúlyozza a fegyver nagyobb hatékonysága. Ha a vetőcsövet egyszer lehelyeztük, csakis lángvágóval lehet felvenni (ugyanis ilyen is van az utászok tarsolyában). Az utász osztályban rejlő lehetőségek leginkább a vietnami oldalnál mutatkoznak meg, ahol a kétféle felszereléstípus roppant hasznos a csapat számára. Az első osztályban aknákat pakolhatunk a pályákra, amelyek közül immár kétfélét megkülönböztet meg a program. Aknáink nemcsak járművek, hanem gyalogosok ellen is nyújthatnak biztos védelmet. Ha ellenfelünk gyalogsági aknára téved, az akna azonnal a levegőbe repül, majd jó pár méteres körzetben mindent letarol. Nem szép dolog, bevallom, én is taposóakna-mentesíteném a világot, de mivel ez csupán játék, nagyszerűt lehet szórakozni, ha egy bozótból lapulva végignézzünk, amint ellenfeleink mit sem sejtve rálépnek egy-egy kedves meglepetésünkre… Az engineer kaszthoz kapcsolódó igazi érdekességét a vietnami utászok másodlagos fegyvere hozza, amely nem más, mint egy ásó. És hogy mire mehetünk egy jó ásóval, ha a kerti munkát leszámítjuk? Nos, az általunk kézhez kapott változatban ez nem derült ki, ugyanis még nem működött, de a fejlesztők ígéretei szerint spawn-pontokat készíthetünk velük, méghozzá a pálya bármely részén! Ennek előnyeit nem is kell ecsetelni, egy ügyes utász oda ás alagutat, ahol az amerikaiak a legkevésbé számítanak rá, és így az elesett kontrollpontokat hamar visszaszerezheti a vietkong gerillasereg.

Végezetül a játék sokak által leggyűlöltebb osztálya következik, az orvlövészeké. Erről az oldalról sok újdonságot nem lehet mondani, hiszen mesterlövészek minden hasonló játékban vannak, a velük párosított taktika pedig mit sem változott az évek alatt. Az orvlövészek odalopóznak egy eldugott helyre, ahol forgalmas területre van rálátásuk, majd fekvő testhelyzetben kikényszerítenek pár hangzatos káromkodást a hősiesen harcoló alakulatok szájából. A gyáván megbúvó alakokat ezúttal még nehezebb lesz felfedezni, hiszen a megújult grafikai motornak köszönhetően a sűrű növényzet takarásában akár 10-15 pontot is begyűjthetnek, mire kiderül a turpisság. Álcagúnyát szerencsére még most sem viselnek, így van némi esély a kiszúrásukra, de már most felhívnám mindenkinek a figyelmét Newton mozgással kapcsolatos aranyszabályára: futás, ugrás, oldalazás, futás, ugrás, oldalazás!

## Ez az, ami kell nekem!

Hogy érdemes-e várnunk a márciusi megjelenést? Azt hiszem, sokaknak ez nem kérdés, de azért egy hatalmas IGENT idebiggyesztek a cikk végére. Nem hiszem, hogy lesz olyan médium, ahol akár 90% alá értékelnék a Battlefield Vietnamot. Már most, az alfa változat kipróbálása után bízvást állíthatjuk, hogy idén is lesz mit kérni a locsolóknak, és bízunk benne, hogy még a tavasz első rügyeinek megjelenése előtt szétlőhetjük egymás hátsóját. Találkozunk a dzsungel mélyén!

Chris

\+ Új grafikus motor, szebb környezet, több jármű, igazi csapatközpontú játék, nagyszerű játékmenet.

– A gépigény alighanem fájni fog a pénztárcánknak…

**Összességében:** A Battlefield új generációja a régi játékélmény feltupírozásával valószínűleg elfoglalja majd a multiplayer taktikai FPS-ek trónját.

# BATTLEFIELD VIETNAM INTERJÚ

**Két délutánt végigjátszottunk a fejlesztőkkel, az EA tesztereivel, és a világ minden tájáról összesereglett újságírókkal, az előzetes verzió összes pályáját kiismertük, és lassan kezdtünk virtuális vietnami veteránokká válni – de még mindig voltak nyitott kérdések a Battlefield Vietnammal kapcsolatban. El is kaptuk Armando „AJ" Marinit, a játék vezető designerét egy kis beszélgetés erejéig...**

**PC Guru: Először is gratulálunk a BF1942 sikeréhez – a napokban jelentettétek be a kétmilliomodik eladott példányt, ez hatalmas teljesítmény. Az eredeti Battlefieldet a Digital Illusions svéd fejlesztőcsapata készítette, a Vietnamot viszont a kanadai stúdió. Miért volt ez a váltás, és min dolgozik most a svéd csapat?**

AJ: A BF Vietnam születése elég érdekesen alakult. Amikor a játék megjelent, tulajdonképpen senki nem számított ekkora sikerre, a svéd srácok bele is vágtak egy új projektbe. Amikor a Vietnam ötlete felmerült, mi, a kanadai csapat voltunk éppen szabadok. A tapasztalatunk megvolt, hiszen éppen a második Battlefield-kiegészítő, a Secret Weapons of World War II fejlesztésének hajrájában voltunk. Svédországban jelenleg több projektünk is zajlik, többek között az xboxos Rallisport Challenge 2, a PC-s Midtown Madness 3, és még egy szupertitkos PC-s fejlesztés az eredeti Battlefiled 1942-csapattól, amiről még nem beszélhetek... De ha eljön az idő, ígérem, a PC Gurunak mutatom meg először!

**PC Guru: Miért éppen a vietnami háborút választottátok színhelyül?**

AJ: Ez volt a leglogikusabb továbblépés a második világháború után. Sokat beszélgettünk arról, hogy miket szeretnénk a Battlefield-folytatásba beletenni, és Vietnam minden szempontból ideális terepet biztosított az ötleteinknek.

**PC Guru: A játékfejlesztők között elég felkapott téma mostanában a vietnami háború. Fő konkurensetek talán a Men of Valor Vietnam lehet...**

AJ: Láttuk a Men of Valort az E3-on, és úgy gondolom, semmi félnivalónk nincs tőle, ahogy a 2015 fejlesztőinek sem a mi játékunktól. A környezeten kívül az égvilágon semmi közös nincs a két játékban, a szó szoros értelmében világok választják el őket. A Men of Valor kicsit konzolos beütésű, akció- és sztoriközpontú, egyszemélyes játék lesz, a BF Vietnam pedig kőkemény PC-s játékélmény, taktika, és realizmus, csapatmunka... Egyébként nekem személy szerint tetszik a Men of Valor, bár a játék erősen vulgáris szövegeivel szemben vannak fenntartásaim...

**PC Guru: A BF 1942 egyértelműen jobb játék volt multiplayerben, mint egyszemélyes üzemmódban. A BF Vietnammal próbáltok ezen változtatni, vagyis nagyobb hangsúlyt fektettek a szóló játékmódra?**

AJ: Ha egy jó multiplayer játékban az egyszemélyes mód hasonló élményt próbál nyújtani, mint a multi, nagyon-nagyon nehéz, szinte lehetetlen ezt az egyszemélyes módot úgy megalkotni, hogy a játékosoknak tényleg tetsszen. Vannak játékstílusok, amiket egyszerűen szórakoztatóbb hús-vér társak ellen játszani, és a Battlefield tipikusan ilyen. Ezért nem is próbáltuk az egyszemélyes módot különösebben túlspilázni: a Battlefield Vietnam is vérbeli online játék lesz!

**PC Guru: Igazán példaértékű az a támogatás, amit a BF 1942 játékosai felé nyújtotok a két-három, havonta kiadott patch-ekkel, új pályákkal, grafikai javítócsomagokkal. A BF Vietnamnál is számíthatunk hasonlóra, illetve a folytatás megjelenésével leálltok-e a BF 1942 támogatásával?**

AJ: Mindenképpen a BF 1942-höz hasonló támogatást fogunk nyújtani a Vietnam rajongóinak is. Az első rész patch-elését pedig addig folytatjuk, amíg igény van rá, ha a rajongóbázis a Vietnam megjelenése után sem szűnik meg, boldogan folytatjuk a támogatásukat.

**PC Guru: Mi a kedvenc részed a Battlefield Vietnamban?**

AJ: Nem tudok egy konkrét játékelemet kiemelni, inkább annak az egészét, ahogyan sikerült átalakítanunk a játékot a BF 1942-höz képest. A két játék magja valójában ugyanaz, mégis, sikerült a lehető legjobban elszakadni az elődtől, és gyökeresen új játékélményt kidolgozni a folytatásban. Nagyon fontos volt számunkra, hogy valóban újat nyújtsunk, ne csak az 1942 sikerének hullámán lovagoljunk. A Battlefield-játékélménynek folyamatosan meg kell újulnia, ha igazán sikeresek akarunk lenni.

**PC Guru: Minden multiplayer játék rákfenéje a csalók jelenléte. Ti mit terveztek ellenük?**

AJ: A Counter-Strike közösségben már bizonyított Punkbuster technológiát építettük be a játékba.

**PC Guru: Egy másik vietnami témájú FPS, a Vietcong készítői elmondták, hogy a fejlesztés megkezdése előtt az egész csapat elutazott Vietnamba, hogy a lehető legélethűbb grafikát és hangulatot tudják elérni a játékukban. Ti is tettetek hasonló kirándulást?**

Íme, a szovjet autóipar jól ismert remeke

A fegyverarzenál igencsak tiszteletet parancsoló

AJ szerint a két oldal eltérő fegyverarzenáljának kiegyensúlyozása volt a legnehezebb feladat

AJ: Nem, mi más utakon próbálunk az élethűségre törekedni. Helyszíni szemle helyett inkább olyan embereket kértünk fel szakértőnek a játékhoz, akik átélték a vietnami háborút. Ez az első kézből származó tapasztalat szerintem többet segített a háborús hangulat megteremtésében, mintha utaztunk volna tizezer kilométert, hogy megnézzük, hogyan fest az ország 35 évvel a háború után.

„A játék hangulatának megteremtésében a vietnami háborút megjárt veteránok segítettek."

**PC Guru: Leírnád a fejlesztés egy tipikus munkanapját?**

AJ: Elég korán járunk be dolgozni, úgy reggel hét és kilenc között ér be mindenki. Minden megbeszélést és csapatszintű összejövetelt igyekszünk a korai órákra időzíteni, és a lehető legrövidebbre fogni, hogy ne vegye el az időt a tényleges munka elől – de persze ezekre mindenképpen szükség van a munka megszervezéséhez. Dél körül szoktunk egy kb. egy órás pihenőt tartani, ebéd, plusz egy kis kötetlen játék... Khm, akarom mondani tesztelés és a konkurencia játékainak elemzése... (nevet) Konkrét munkaidő nincsen meghatározva, mindenki addig martad, amíg el nem végzi az aznapra maga elé kitűzött feladatokat. A projekt első hónapjaiban délután öt felé már elkezdenek hazaszállingózni a srácok, de a fogcsikorgatós időkben, a projekt utolsó hónapjaiban már nincs mese, mindenki addig dolgozik, amíg csak nyitva tudja tartani a szemét.

**PC Guru: Hányan dolgoznak a játékon és mióta?**

AJ: A csapat kb. negyven emberből áll, és durván egy éve dolgozunk a játékon.

**PC Guru: Mi volt a fejlesztés legnehezebb része?**

AJ: Attól tartok, a legkeményebb idők még előttünk vannak... Minden projektben az utolsó hetek a legnehezebbek. Nagyon kíváncsiak, és kicsit nyugtalanok is vagyunk amiatt, hogy hogyan fogadja majd a közönség a játékunkat.

MANS BERNHARDT . VEZETŐ PROGRAMOZÓ

**PC Guru: Tudnál említeni valami vicces sztorit, ami a fejlesztés közben történt?**

AJ: Szinte minden nap történik valami vicces vagy emlékezetes dolog... A legutóbbi, amin nagyon sokat nevettünk, a vezető grafikusunk rap-magánszáma volt a játék főmenüje alatt hallható zenére. Szerencsére sikerült rögzítenünk a produkciót az utókor számára... Nagyon súlyos, mindennap meghallgatjuk, de attól tartok a szélesebb közönség még nem érett az ilyen fokon kifinomult művészetre... (nevet)

**PC Guru: Melyik játékokat várjátok leginkább a 2004-es felhozatalból?**

AJ: Tudom, hogy nagyon olcsónak hangzik, de a Battlefield Vietnamot! Már mindenki nagyon várja, hogy végre játszhassunk egy jót a rajongóinkkal, és figyeljük a reakcióikat, a véleményüket a játékról – főleg most, hogy pár órát játszhattunk veletek, újságírókkal, és kaptunk egy kis ízelítőt a várható fogadtatásból! Személy szerint, mivel imádom az autós játékokat, a PS2-es Gran Turismo 4-et várom még nagyon.

**PC Guru: Van valamiféle kapcsolatotok a népszerűbb Battlefield-modok (Desert Combat, Eve of Destruction) készítőivel? Melyik a kedvenc modotok?**

AJ: A mod-készítőkkel nem mi állunk közvetlen kapcsolatban, hanem a kiadónk, az Electronic Arts; a Desert Combat készítőinek például nagyon sok segítséget nyújtanak. Az én kedvenc modjaim azok, amik gyökeresen átalakítják az eredeti játékélményt, például az Action Battlefield.

**PC Guru: Mennyire lesz a BF Vietnam mod-barát? Tervezitek a fejlesztői környezet publikussá tételét?**

AJ: Nem, SDK-t nem fogunk kiadni a játékhoz, de igyekszünk a mod-készítők munkáját még jobban megkönnyíteni, mint a BF 1942 esetében.

**PC Guru: A játék általunk kipróbált verziója elég erős hardvert követelt a zökkenőmentes futáshoz, főleg a memóriaigénye volt nagy, néha 1 GB RAM mellett sem futott tökéletesen. Milyen optimalizációra számíthatunk a végleges verzióban?**

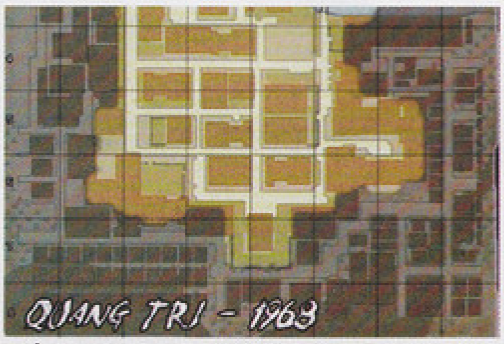
AJ: Elsöprő mértékűre! (nevet) A verzió, amivel játszottatok, mindenféle optimalizációt nélkülözött, hiszen a célja az volt, hogy a játékélményről nyújtson képet nektek... Kőbe vésett célkitűzéseink vannak a játék minimális és ajánlott hardverkövetelményeiről, addig fognak a programozóink optimalizálni, amíg ezeket el nem érjük!

**PC Guru: Ha ezer év múlva egy ásatás a felszínre hoz egy példányt a Battlefield Vietnamból, szerinted milyen szalagcímmel tálalná ezt a sajtó?**

AJ: „A régészek megtalálták az évezred játékát – a Battlefield közösség örömünnepet ül!" (nevet)

**PC Guru: Van még valami, amit zárszóként szeretnél elmondani a Battlefield Vietnamról?**

AJ: Érdekes és izgalmas egy éven vagyunk túl, nagyon sok pletyka és spekuláció keringett rajongóink köreiben és a sajtóban arról, hogy milyen lesz a Battlefield Vietnam – lelkesen várom azokat a véleményeket, amik majd a kész játék kipróbálása után születnek!




Így néz ki a tervezőasztalon a játék egy pályája

Tűzerőben nem lesz hiány!

# AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

:: fejlesztő digital reality :: kiadó digital reality :: web www.desertratsgame.com

**a Digital Reality a magyar játékfejlesztés egyik legrégebbi és legstabilabb bástyája. A Reunion - Imperium Galactica - Haegemonia vonallal űrstratégia-specialistává nőtték ki magukat, azonban legutóbbi játékaik, a Platoon és az Afrika Korps alapján úgy tűnik, a háborús taktikai játékok felé fordultak.**

**Tetszik vagy sem, a magyar játékfejlesztés rendkívül gyalázatos évet hagyott a háta mögött 2003-mal. A Rebels orbitálisan nagyot bukott, a Terminator 3, ha lehet, még ennél is nagyobbat, a Street Legal Racing Redline és a Haegemonia Solon Heritage pedig még annyit sem ért el, hogy komolyabban foglalkozzon vele a világ játéksajtója. Az új év azonban új reményeket hoz magával, s végre megérkezett 2004 első magyar játéka, azzal a céllal, hogy visszaállítsa a honi játékfejlesztés becsületét, és megelőzze, hogy a cikk végén gyanús párhuzamokat vonjak a magyar focival…**

## Sivatagi show

Ahogy a játék címéből aránylag könnyű kitalálni, a második világháború egyik legizgalmasabb frontjára látogatunk el, Észak-Afrikába, ahol a huszadik század talán két legelismertebb hadvezére, Erwin Rommel és Bernard Montgomery kergetőzött bő két éven át a sivatagban. Miért volt olyan fontos a nagyhatalmaknak ez a terület, hogy több százezer katonát küldjenek oda aszalódni az ötven fokos hőségben? Nos, Észak-Afrika kikötői kulcsszerepet töltöttek be a Földközi-tenger feletti tengeri és légi uralom kérdésében, ráadásul ott van Egyiptom, ami a Szuezi-csatorna miatt létfontosságú stratégiai pont, plusz az utat jelenti a Közel-Kelet olajlelőhelyei felé, na meg a Szovjetunióba déli irányból! Nem csoda hát, hogy a német vezetés elégedetlen volt az Észak-Afrikában bohóckodó olasz csapatok teljesítményével (ami nagyjából annyiban merült ki, hogy ha harcra került a sor, az első marconább beduin tevehajcsárnak megadták magukat), és '41 februárjában legkiválóbb hadvezérüket küldték az Afrika Hadtest élén a helyszínre rendet teremteni. Rommel egy éven keresztül szabályosan a bolondját járatta az angol hadsereggel, és egy lendülettel Egyiptom határáig kergette őket. Itt azonban El-Alamein két csatájában fordult a kocka, és a szövetségesek Montgomery vezetésével végre érvényesiteni tudták túlerejüket és totális légi fölényüket az utánpótlási gondokkal küzdő német seregek ellen. Az Afrika Hadtest egészen Tuniszig vonult vissza, majd '43 májusában letette a fegyvert. A Digital Reality játéka nem kevesebbet igér, mint ennek a kétéves hadjáratnak (amit egyes történészek az utolsó igazi lovagias háborúként emlegetnek) a felelevenítése, Tobruk erődjének ostromával, El-Alameinnel, partraszállással (a híres Fáklya hadművelet), Tigris tankokkal (ezekből egyébként a valóságban alig húsz darab járta meg Afrikát, azok is csak a visszavonulás közepén érkeztek) és a sivatagi hadviselés minden gyönyörűségével…

A kiszabadított olasz hadifoglyok nem túl vidámak

Ezeknek nem mondta senki, hogy ne támadjanak meg puszta kézzel két Tigrist?!

A történelemkönyvekből ismert események mellett egy másik történet is kibontakozik, ahogy sorra gyűrjük le a küldetéseket. Erich von Hartmann, a német és Gregory M. Sinclair, az angol főszereplő sorsa mármár a Barátok köztet idézően sokrétű módon fonódik össze: a két úriember vetélytárs volt a '36-os olimpián, vetélytárs a szerelemben (egy Lys nevű hölgy a szerencsés, aki szintén feltűnik a játékban), és persze katonaként is egymás ellen vezeti őket a hadiszerencse. Kimondottan jó alap lenne akár egy világháborús kalandfilmhez is, de a játékban valahogy nem sikerült a sztorit a játékmenettel összehozni. A küldetéseknek vajmi kevés közük van a hősök sztorijához, párhuzamosan, minden kapcsolódási pont nélkül fut a hadjárat története, és a szereplők kis magánéleti drámája. Ezt egyébként a küldetések között hőseink naplóbejegyzéseiből ismerhetjük meg – ahhoz képest, hogy hivatásos író, Gáspár András (Észak lángjai, Ezüst félhold blues, Keleti szél) műve, nekem egy idő után úgy kellett kényszeriteni magamat, hogy elolvassam az aktuális naplórészleteket. Ellenben feltűnt, hogy hőseink nem ismerik az elválasztás intézményét, viszont irógépük kisebbfajta mechanikus csoda, ugyanis sorkizártan képesek vele gépelni…

A játék német nyelvű országokban Afrika Korps vs. Desert Rats, míg angol és francia nyelven Desert Rats vs. Afrika Korps címen jelenik meg – minden ország játékosai saját fiaikat szeretnék elöl látni a címben (a magyar változatban is az Afrika Korps van elöl…).

## Tankolás

A játékmenet szinte minden eleme ismerős lehet már hasonszőrű real-time stratégiai játékokból, mégis szórakoztató elegyet alkotnak. Építkezés és egységgyártás nincsen, csupán a küldetések közötti menedzsment-képernyőn összeállított csapatunkra támaszkodhatunk. A sereget valós időben vezényeljük, de az idő megállítása, és a pause alatt kiadott parancsok menedéke megadatott a virtuális tábornokoknak. Lőszerrel, üzemanyaggal nem kell bajlódnunk (hála a magasságosnak…!), azonban e nélkül is maradt éppen elég szöszmötölnivaló, például minden egységnek egyenként állíthatjuk a vi-

Ebben a játékban a tigris az állatok királya

D-day light: ezért a tíz katonáért küzdöttünk?

Őket csak nehéztüzérséggel érdemes kóstolgatni

selkedésmódját külön a lövöldözés és a mozgás tekintetében, formációba rendezhetjük és beáshatjuk őket, még azt is meghatározhatjuk, hogy az ellenséges tankok lánctalpát vagy tornyát célozzák, ha tűzharcra kerül a sor. Nem mondom, hogy különösebben átlátható lenne a rendszer, sőt, az említett lehetőségek használata abszolút nem emeli annyival haderőnk hatékonyságát, mint a bogarászásukkal eltöltött idő sejtetné... Jómagam hamar leszoktam az efféle mikromenedzsmentről, tökéletesen elegendőnek bizonyult, ha a bevetés elején szétosztottam az embereket a járművek között, és beállítgattam a magától értetődő opciókat (amiket egyébként nem egészen értem, miért nem tesz meg automatikusan a program): a légvédelmi ágyúk csövét az ég felé fordítottam, a felderítő és javító egységek agresszivitását lenulláztam, a tankokét meg maximalizáltam.

rébe kapott speciális egységeket is. Az mondjuk érdekes, hogy nem a katonák lépnek szintet a csatákban szerzett tapasztalatukat jelképezendő, hanem a járművek, amiben ültek – de ilyen kicsiségen kár fennakadni.

Bosszantó hajszálat jelent a levesben az egységeink útkereső algoritmusa, ami főleg szűk utakkal szabdalt pályákon és aknamezők közelében juttatja hisztérikus

**"A Digital Reality csapata tanult a Platoonból és ezúttal egészen más hibákat követett el..."**

A tűzharc élethűvé tételét a fejlesztők a tűzerő és páncélzat szintekre osztásával oldották meg. A rendszer egyszerű, de remekül működik: ha a tűzerő azonos, vagy nagyobb szintű, mint a páncél, a fegyver a maximális sebzését viszi be, ha egy szinttel múlja felül a páncélzat a tűzerőt, az 40, ha kettővel, az 80 százalékkal csökkenti a sérülés mértékét, ha pedig legalább három szinttel erősebb a páncél az őt támadó fegyvernél, a lövedékek ártalmatlanul pattognak le róla. Így például a Tigris hetes szintű homlokpáncélját a valósághoz hasonlóan igen kevés fegyver tudja átlőni, és a gyengus Panzer II-es tankok ágyúi sem sok vizet zavarnak az angol Shermanek ellen.

Egységgyártás híján a stratégiai rész a küldetés előtti menedzsment-képernyőre koncentrálódik, ahol adott pontmennyiségből kell összeállítanunk a bevetésre magunkkal vitt sereget. Lehetőségeink szinte korlátlanok (azért szinte, mert egy-egy egységtípusból meg van szabva a magunkkal vihetők számának felső határa, nehogy a vicces játékos nyolcszáz gyalogossal induljon Tobruk ostromára, kiütve ezzel AI-t, útkeresést és grafikus motort). Mindenesetre ezen a képernyőn rengeteget molyolhatunk, különféle taktikákat ötölhetünk ki az előttünk álló küldetés leküzdésére, és ez jó. A több csatát túlélt egységeink annak rendje-módja szerint szintet lépnek (a veteránok plusz életerőt, az elit egységek pedig extra tűzgyorsaságot kapnak), őket mindenképpen érdemes beválogatni a csapatba, miként a kiemelkedően teljesített küldetésekért cse-

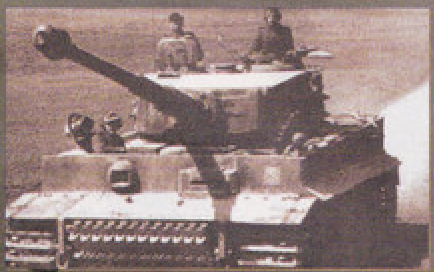
állapotba az egyszeri játékost. Amíg négy-öt egységünket kell csak elvezényelnie az útkeresőnek, minden gyönyörű, de próbáljunk csak egy tíz-tizenöt járműből álló szakaszt átvezetni egy kisebb falucskán... A tankok hétmérföldes kerülőket tesznek, hogy kikerüljenek egy gyalogost, összetorlódnak, néha egyáltalán nem hajlandók megmozdulni – viszont egy kamikaze pilóta magabiztosságával futnak rá minden aknára, amihez ötven méternél közelebb próbáljuk őket terelgetni. Olyan is volt, hogy egy teherautóm úgy ítélte meg, neki tolatva a legcélszerűbb átkelnie a Szaharán... Természetesen tisztában vagyok vele, hogy sziszifuszi feladat ennyi egységet ilyen bonyolult terepen megbízhatóan és gyorsan elvezető program megírása – csak azt nem értem, a pályatervezés miért tesz direkt keresztbe két kézzel szórt szűk utcácskákkal, ösvényekkel, szorosokkal és egyebekkel az útkeresésnek.

### Párducok, Tigrisek, és egyéb állatfajták

A játékban nem kevesebb, mint hetven (!) harci egységet vezényelhetünk. Ez a szám nekem már a játék dobozán is inkább ijesztőnek, mintsem csábítónak tűnt (mert ugye felveti a kérdést, hogy realtime játékmenet

## A SIVATAGI RÓKA TRÜKKJEI

Erwin Rommel saját csapatai, az ellenség, sőt még az észak-afrikai törzsek között is hatalmas tiszteletnek örvendett, katonái szinte istenítették, a babonás bennszülöttek pedig varázslónak tartották – bár ebben azért volt némi része Göbbels propagandájának is. Rommel volt talán az egyetlen német hadvezér, akinek nevéhez semmilyen háborús bűn nem tapadt (erre utal önéletrajzi írásának címe is: Háború gyűlölet nélkül). A Sivatagi Róka becenevet a sivatagi hadviselésben használt ravasz trükkjeinek köszönhette. Harci taktikáját folyton változtatta, a villámháborús stratégiát és az ellenfél demoralizálását pedig remekül alkalmazta a mindkét harcoló fél által ismeretlen sivatagi terepen. Mivel felettesei utasításait szinte soha nem tartotta be, a szövetségesek hiába hallgatták le a berlini vezérkar rádióüzeneteit, hiába fejtették meg a kódokat, soha nem tudhatták, mit tervez éppen Rommel, hol csap le másnap az Afrika Hadtest. A légi felderítést teherautó-alvázakra épített makett-tankokkal és ágyútalapzatokra erősített repülőgép-motorok által keltett gigászi homokfelhőkkel verte át, a tank-hadosztályokkal pedig direkt cikkcakkban haladt a sivatagban, hogy az ellenfelet (aki a közeledő porfelhő nagyságából ítélte meg az ellenfél létszámát) megtévessze. Rommel nevéhez fűződik a 88 mm-es légvédelmi ütegek tankok elleni bevetése – ez a trükk a játékban is rendelkezésünkre áll.



Nagyot fog kaszálni a helyi MÉH-telep...

mellett hogyan fogjuk ezeket mind megkülönböztetni, és kihasználni az erősségeiket). Félelmem jogosnak bizonyult, az egységek tekintetében sajnos a mennyiség abszolút a minőség rovására ment. Van például nyolcféle gyalogos katona (a lángszórótól a mesterlövészen keresztül a felcserig): még közelről is megkülönböztethetetlenek, a képességeik teljesen érdektelenek. Mit számít, hogy a géppuskás nagyobbat sebez, a felderítő meg messzebbre lát, ha az ellenfeleink 80%-át kitevő páncélozott járművek ellen az égvilágon semmit nem tudnak kezdeni, és egy normálisabb fegyverrel ellátott egység a másodperc tört része alatt leszedi őket?! A gyalogosok tulajdonképpen egyfajta üzemanyagként szolgálnak a járművek számára, hiszen legénység hiján a legjobb harckocsi is csupán pár tonna ócskavas. A további kategóriákban (felderítő jármű, tüzérségi üteg, szállítójármű, harckocsi, önjáró löveg) is ugyanez a tünet jelentkezik: tulajdonképpen minden egység ugyanazt tudja az adott kategórián belül, csak a tulajdonságaik (sebesség, páncélzat, tűzerő) változnak valamelyest. Kevesebb, de markánsabb képességekkel bíró egység jót tett volna a játéknak. Vannak aztán a hősök, akik vidáman túlélik, ha felrobban a jár-

Last minute ajánlatunk: kalandtúra Egyiptomban

túl az Afrika Korps végigjátszása során: eleinte kombináltam, mint az őrült, felderítőket küldtem előre, tüzérséggel fedeztem a terepet, ágyúkat vontattam a frontvonal mögé, ha kellett beástam magam, teherautókkal hoztam az utánpótlást a második vonalban; ahogy a nagykönyvben meg van írva. Aztán szép lassan elmaradoztak a sallangok, és a játék végére a legütőképesebb taktikának az bizonyult, hogy minden pénzem az éppen elérhető legdurvább tankokra költöm, plusz egy-két javító jármű, és ha a pálya nagyon megkívánja,

mű, amiben ültek, de amúgy natúr módon is jól bírják a strapát. A banditavezér El Ifritet például háromszor lőttem arcon közvetlen közelről a Panzer IV-es ágyújával, de kiröhögött, így kénytelen voltam úriemberhez méltatlan módon elgázolni. Ehhez képest a hősök semmi igazán extra képességgel nem bírnak, ami miatt taktikailag indokolt lenne használnunk őket (mint például a Warcraft 3 hőseit), koloncként lógnak a nyakunkon, de vigyázni kell rájuk, mert haláluk az aktuális küldetés elbukását is jelenti.

Mindezeknek megfelelően az alkalmazott taktikám egyfajta fordított evolúción ment kereszt-

légvédelem vagy aknaszedők – slussz. A brutális, koncentrált tűzerő a legkülönfélébb kifinomult harci helyzetekre egyaránt hatásos válasz volt.

A „legkülönfélébb" jelző nem véletlen: a játék küldetései ugyanis példaértékűen változatosak. Van itt minden, ami hatvan éve Észak-Afrikában csak megeshetett: ostrom, konvoj-kíséret, felfedezés, visszavonulás fedezése, rajtaütés, klasszikus tankcsata, légvédelmi ütegek kiiktatása az ellenséges vonalak mögött, szabotázs, partraszálló katonák kisegítése... A sztori 14 +2 küldetése (érdekes, pedig az összes előzetes húszat említett) mind más környezetbe dobja a játékost; fantáziadús, ügyesen megkomponált bevetésekben vehetünk részt. A gond csak az, hogy a küldetésekben az események végig szigorúan egy előre megírt forgatókönyv szerint történnek, a szabadon összeállítható kezdő seregünk által ígért újrajátszhatóságot teljesen megsemmisítve. Stratégiai szinten gondolkodó AI-ra emellett sem szükség, sem lehetőség nincs; az ellen ott, akkor, és azzal támad, amit a script meghatároz neki. Az alacsonyabb, taktikai szinteken dolgozó mesterséges intelligencia sem muzsikál

## ROMMEL KONTRA MONTGOMERY HÁROMSZOR

A második világháború két kiemelkedő hadvezére három alkalommal is szembenézett a harctéren, azonban a körülmények úgy hozták, hogy egyszer sem mérhették össze tudásukat egyenlő feltételek mellett. Első találkozásuk a háború elején, Franciaország lerohanásakor történhetett volna meg: azonban míg Rommel Szellemhadosztály néven elhíresült csapatai élén Észak-Franciaországot hódította meg, Montgomeryre felettesei a visszavonulás utóvédjének szerepét osztották. Másodszor Észak-Afrikában jöhetett volna létre az összecsapás, ám Montgomery csak akkor került a kétszeres túlerőben levő, és nyomasztó légi fölényt élvező szövetséges csapatok élére, amikor az Afrika Hadtest már megtört El-Alamein első csatájában. A diadalmas előretörés és visszavonulás szerepei felcserélődtek... A harmadik alkalmat a normandiai partraszállás hozhatta volna. Rommel az Északnyugat-Franciaországot védő B Hadseregcsoport főparancsnokaként nézett farkasszemet Montgomeryvel, az invázió első hullámában támadó amerikai-angol-kanadai csapatok parancsnokával. A partraszállást a holdtölte miatt '44 június ötödikére tűzték ki, azonban a rossz időjárás miatt mindenki biztosra vette a halasztást. Rommel is, aki az így nyert időt arra használta, hogy Németországba

utazzon Hitlertől újabb erősítést, és páncélosokat kicsikarni (valamint a feleségét felköszönteni a születésnapján). Az invázió azonban június hatodikán hajnalban mégis megkezdődött... A katonáik által szinte istenként tisztelt két jeles hadvezér így sosem találkozott egymással. Rommelt belekeverték a Führer elleni meghiúsult merényletbe (történészek máig vitáznak, hogy vajon okkal-e), s végül elfogadta Hitler ajánlatát: '44 októberében öngyilkos lett a családja nyugalmáért cserébe. Montgomery a Piackert hadművelet vezetésével (A híd túl messze van című film alapjául szolgáló, a Rajna hídjainak elfoglalására irányuló ejtőernyős támadás) szerzett további hírnevet, a háború után a brit hadsereg vezérkari főnöke, majd a NATO európai főparancsnok-helyettese lett. 1976-ban, 90 évesen nemzeti hősként halt meg.

fényesen: Tigriseket megrohamozó mezítlábas puskásokkal volt dolgom bőven, ellenben a túlerő elől visszavonuló ellenséggel nem nagyon.

A küldetések nehézségi szintje erősen hullámzó: van, hogy a „fejjel a falnak" technikával úgy vágunk át a bevetésen, mint kés a vajon, de nem egyszer fogjuk szívni a fogunkat, és a készítők felmenőit emlegetni a sokadszori játékállás-visszatöltés közben. Különösen ott fog spontán bővülni a trágár szókincsünk, ahol ellenséges légierővel van dolgunk: a légvédelmünk által lelőtt repülők ugyanis bicskanyitogató gyakorisággal zuhannak rá a légvédelmi ütegeinkre, kamikazeként rántva őket magukkal a pusztulásba, és védtelenné téve bennünket a következő bombázó ellen.

Ha egy küldetésben különösen jól szerepelünk, nemcsak kitüntetést kapunk, de esetenként alkalmunk nyílik a következő bevetést blitzkrieg módban végrehajtani. Ilyenkor a villámháborús hagyományoknak megfelelően nem kell törődnünk az utánpótlással (azaz kimarad a menedzsment képernyő, és az előző pályáról megmaradt sereggel megyünk tovább – szerencsére maximálisra kikalapált páncélzattal), cserébe az ellenfelet készületlenül éri a támadásunk, és jóval kisebb ellenállásra számíthatunk.

Az Afrika Korpshoz hasonló taktikai játékok az építkezés és egységgyártás nyújtotta stratégiai lehetőségek hiánya miatt általában nem szolgálnak túl jó táptalajul a többszemélyes játék számára. A hagyomány ezúttal sem törik meg, ha a multi csatában engedélyezzük a pause használatát, az csúnyán széttördeli a játékot, ha nem, az meg az ügyességi játékok szintjére süllyeszti. Fényt jelent az éjszakában a Tobruk to El-Alamein multiplayer mód, amiben mindkét fél egy-egy jól kiépített bázissal rendelkezik, ahová bizonyos időnként erős utánpótlás-csapatot kap. Mivel az utánpótlás érkezése ellenkező ütemben van időzítve a két oldalon, ide-oda hullámzó csata alakul ki, hol védekezésbe szorulunk, hol támadásra nyílik lehetőségünk. Mozgalmas, szórakoztató és egészen újszerű móka, érdemes kipróbálni!

## Homokvihar klasszikus zenére

A játékot a Digital Realiy saját fejlesztésű Walker2 grafikus motorja hajtja – ami mögött egy szál ember, Vasvári „Reptile" Balázs áll, aki alighanem Magyarország legtapasztaltabb engine-programozója (relatív ismeretlenségét annak köszönheti, hogy eddig jobbára konzolokon ügyködött), és talán nem tévedünk sokat, ha ezennel a legjobbnak járó címkét is ráaggatjuk. A látvány önmagáért beszél, részletesen kidolgozott modelleket és szép textúrákat kezel a program (méghozzá jó sokat!), vannak a tarsolyban még dinamikus fényárnyék hatások, gyönyörű robbanások és porfelhő-effektek, pixel és vertex shaderek, environment mapping, s valahány név a naptárban… Bár egy-egy nagyobb tankcsata alaposan zavarba hozta az ajánlott bőven felülmúló tesztkonfigurációnkat, általában a sebességre sem lehet hangosabb panaszos szót ejteni.

Az ideálisnak tűnő képet apró, de annál csúnyább bakik rontják le: sajnos minél magasabbra teszi a lécet a járművek élethű mozgása, annál durvábban piszkít ebbe bele, hogy sokszor hajlamosak egymásba csúszni, átlőni egymáson; a gyalogos katona nyakig eltűnik a tank testében, aminek a csöve belelóg a ház falába, stb. Hiába szép és részletes az egységek kidolgozása, ha a hősöket jelző hologramszerű izé belerondít az összképbe. Hiába szép, amikor egy tank kidönt egy pálmafát, ha szemet bántóan otromba, amikor ugyanez a tank szögesdrót-kerítést tapos le – és így tovább, sajnos mindén bravúros megoldást hasonló „de..." követ.

A készítők listájában a fanatikus PC Guru-olvasók ismerős neveket fedezhetnek fel. A render mozik készítői közt feltűnő Varga Tamás nem más, mint hardveres cikkírónk, Laa-Yosh, és jelen cikk szerzője is feltűnik a „külön köszönet" címszó alatt a fejlesztés első hónapjaiban a designba való besegítés miatt…

A zene a Digital Reality játékainak hagyományosan a legnagyobb erőssége, és a Kreiner Tamás – Nagy Ervin duó munkájában ezúttal sem kell csalódnunk. Ervint – aki oroszlánrészt vállalt a zene megírásában, a szimfonikus hangszerelésben, és a hangszerek megszólaltatásában – külön szeretnénk kiemelni, ugyanis a média általában hajlamos elfeledkezni róla, és a BAFTA-díjnyertes Newtexet egyedül állítani a reflektorfénybe. A nagyzenekari hangzás főleg a csatáknál elsöprő hatású, bár elég sokszor halljuk majd, és huszadjára már nem olyan katartikus élmény. A Haegemoniától eltérően ezúttal nincs külön audio CD kiadás a játék zenéjéből, ezt igazán sajnáljuk (bár mi kaptunk egyet ajándékba a fejlesztőktől, de ezt titeket, olvasókat nem vigasztal…). A jármű- és fegyverhangok, robbanáseffektek szintén első osztályúak, csak a szinkronhangok csúfítják el a képet. A főszereplők lelketlenül, jellegtelenül darálják el a mondókáikat, az általános szürkeségből egyedül az új-zélandi katonák fantasztikusan jó akcentusa emelkedik ki, kár, hogy csak egyetlen rövid pálya erejéig. Magyar szinkron ezúttal nem lesz, csak a feliratokat magyarítják – ez volt az ára annak, hogy a játék árcéduláján megmaradhasson a DR-játékoktól megszokott barátságos összeg.

Tobruk a miénk, Rommel is büszke lenne ránk!

## „…s ha kérditek idehaza: Na milyen volt Afrika?…"

A Digital Reality új hulláma a Platoonnal megmutatta, hogy képes megalkotni, és időre befejezni egy játékot, akár eszelősen rövid határidővel, és a minimálisnál is kisebb fejlesztőcsapattal. A tanulópénz ezzel megfizettetett, s most az Afrika Korps azt is bebizonyította, hogy a srácok tudnak igazi játékélményt is produkálni.

A következő logikus lépcsőfok az lesz, amikor már eredeti ötletekből és játékelemekből fog összeállni a kép, nem kizárólag a műfaj sokszorosan kipróbált puzzle-darabkáiból… Az Afrika Korps minden bosszantó hibája és hiányossága ellenére szórakoztató játék, és ez a lényeg. Jó néhányszor idegesítettem fel magam annyira rajta, hogy inkább abbahagyjam, de fél óra múlva mindig visszatértem a félbehagyott játékhoz. Megszületett a SWINE óta az első valamirevaló magyar játék, gratulálunk, Digital Reality, és figyelem Stormregion: magasan a léc a Panzers számára!

**Hancu**

| | |
|---|---|
| grafika | 23/25 |
| zene | 13/15 |
| játékélmény | 31/40 |
| kategórián belül | 11/15 |

82%

összhatás 4/5

+
- szép grafika
- ötletes küldetések
- világbajnok zene

–
- sokszor túlbonyolított
- felesleges sallang-játékelemek
- durván hullámzó nehézségi fok

Blitzkrieg 86%
Frontline Command 74%
Sudden Strike 2 73%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,5 GB HDD

# AFRIKA KORPS

:: fejlesztő digital reality :: kiadó monte cristo multimedia :: web www.desertratsgame.com

**Kíváncsiak voltunk, mit gondolnak maguk a készítők a játékról, ezért az alapos tesztelés után elkaptuk az Afrika Korps vs Desert Rats fejlesztőit egy kis beszélgetésre.**

**PC Guru: Mire vagytok a legbüszkébbek a játékban?**

**Daubner „Dauby” Tamás, vezető producer:** Hogy rengeteg olyan elem került a játékba, mely megbecsüli a játékost és jutalmazza a jó teljesítményét. Ehhez párosulnak még a változatos küldetések, a fokozatosan csöpögtetett egységek és új lehetőségek, így el tudtuk azt érni, hogy a játékos mindig találjon valami újat, rendhagyót a játékban, mely a folytatásra ösztönzi.
**Szabó „Genesis” Norbert, vezető programozó:** Nagyon sok ilyen dolog van, de talán a legfontosabb, hogy jó néhány ember az irodában még mindig játszik a játékkal, szórakozásból, az egy- és többjátékos módokkal egyaránt. Ilyen megterhelő fejlesztés után – az utolsó hónapokban elég idegőrlő volt a „crunch-time” mód –, amikor nyár óta folyamatosan tesztelés alatt állt a játék; ez a tény számomra elismerés a többiek részéről.
**Nyester „Nyesi” Péter, designer:** Arra, hogy kész lett! És mi lett az eredmény? A látvány és a zene által nyújtott hangulatot azt hiszem sikerült élvezetes játékmenettel és küldetésekkel megspékelnünk. A mesterséges intelligencia és a szkript-események megfelelő aránya pedig olyan játékhelyzeteket teremt, amiken sokszor mi magunk is meglepődünk.
**Molnár „Mozo” Zoltán Attila, vezető grafikus:** A fejlesztési időre – alig 13 hónap alatt készültünk el – és a látványvilágra.

**PC Guru: A játék melyik részét volt a legnehezebb megalkotni?**

**Dauby**: Véleményem szerint a játékmenet állt össze a legnehezebben, de a végeredmény pazarra sikeredett. Élvezetes, látványos, logikus, atmoszférikus játék, mely stratégiai elemekben és lehetőségekben egyaránt bővelkedik.
**Genesis**: A legbonyolultabb talán a nagyon nagy számú egység behangolása volt, hiszen nagyjából 70-80 különböző harci eszközről van szó. Minden egyes járműnek, katonának több százas nagyságrendű beállítható paramétere van, kezdve attól, hogy milyen sebességgel mozog, egészen addig, hogy ha felgyújtják, a legénység milyen mértékben sérül. A másik dolog, ami nagyon időigényes volt, természetesen a sok különféle konfiguráción való hibamentes működés elérése volt.
**Nyesi**: A rövid fejlesztési idő volt a legnagyobb kihívás. Alig több, mint egy év alatt nem sokan készítettek még ilyen összetett játékot, így nagy dolgot tettünk le az asztalra, illetve a boltok polcaira. Design szempontból nézve is hatalmas vágta áll mögöttünk, igazán jó csapat állt össze, akik értik a dolgukat. Szakmailag kritikus dolog nem volt a fejlesztés során, talán a rendkívül sokrétű igényeknek megfelelő döntések meghozatala volt a designban a legnehezebb, amit sokszor fájó szívvel, de meg kellett hoznunk.
**Mozo**: Azt hogy a pályák ilyen rövid idő alatt is jól működjenek: esemény- és akciódúsak és rettentően változatosak.

**PC Guru: Ha kaptok még két hónapot a fejlesztésre, mire használtátok volna?**

**Dauby**: Tovább csiszoltuk volna a játékmotorral készült átvezető animációkat és még színesebbé tettük volna a pályákat – újabb szkriptelt események, újabb lehetőségek. Esetleg további pályákat is készítettünk volna, hiszen maradt még észak-afrikai pályatervünk!
**Genesis**: Mindenképpen tovább csiszoltuk volna a meglévő játékelemeket, mivel a játék véleményem szerint kerek egész, nem igényel további lehetőségeket. Sok-sok dolog lett kihagyva a játékból a valós tankcsatákhoz képest, de úgy hiszem, hogy ezek feleslegesen bonyolították volna a játékmenetet (pl. lőszerkezelés, üzemanyag stb.).

**Nyesi**: Két hónap rengeteg idő! Több érdekes küldetés is lapult még a tarisznyánkban, melyeket ennyi idő alatt beletehettünk volna az AK-ba. Tovább fényezgettük volna a multi részt, és talán a pályaszerkesztőt is olyan állapotra pofozhattuk volna, hogy ott csücsülhessen a CD-n.
**Mozo**: Belövésre és pálya-finomhangolásra (pl. a közelharc) és némi modellszépítésre.

**PC Guru: Milyen eredményeket (eladások és kritikai fogadtatás) vártok a játéktól?**

**Dauby**: Mivel a játék kifejezetten a német PC-s piacra készült, ezért ott rendkívül jó értékesítési adatokat várunk (hadd ne mondjak még számokat, azzal előre innék a medve bőrére). Német és francia lapokból már rengeteg nagyon jó visszajelzésünk van – a hónap játéka, szerkesztőség díja, a hónap stratégiai játéka stb. Remélem, a tengerentúlról is hasonló eredményekről tudunk majd beszámolni az ottani megjelenés – március közepe – után. A hazai piacon azt mondhatom, hogy esemény egy-egy DR-játék megjelenése és szintén jó az előérzetünk, a kedvező ár miatt biztos vagyok az AKvsDR itthoni sikerében.
**Genesis**: Bízom benne, hogy a játék a Digital Reality eddigi legjobb eladásait fogja produkálni, felülmúlva sok sikeres játékunkat (pl. Imperium Galactica II, Haegemonia), hiszen megérdemli. A játék nagyon sok nyelven meg fog jelenni (természetesen magyarul is), és ez mindenképpen elő fogja segíteni, hogy minél szélesebb körhöz elérjen.
**Nyesi**: Mi már megtettük, amit lehetett, most a kiadón a sor, hogy eladásokat produkáljon. Sok múlik a média objektív megítélésén, de mindenképpen a játékosok véleménye lesz a döntő. Mint minden játéknak, ennek is vannak erősségei és gyenge pontjai, remélem előbbiből mindenki többet fog benne találni, és legalább annyira fogja élvezni, amennyire mi a Digital Realitynél.
**Mozo**: Az eladás kiszámíthatatlan dolog, sosem lehet tudni, mire mozdul rá a piac. De mivel hasonló program jelenleg nincs a piacon, reméljük, ez kedvezően hat majd az eladásokra. A kritikák biztos nagyon szigorúak lesznek, és nem hagyják szó nélkül a legkisebb kényelmetlenséget vagy hibát sem. Mi viszont tudjuk, hogy a játék van annyira jó, hogy még a legszkeptikusabb játékost vagy újságírót is meggyőzze arról, hogy a Digital Reality műhelyében ismét kivételes alkotás született.

**PC Guru: Köszönjük a válaszokat!**

# DEAD TO RIGTHS

:: fejlesztő namco hometek :: kiadó hip interactive :: web www.deadtorights.com

A Namco Hometek a japán óriáscég első amerikai fejlesztőcsapata, bemutatkozó játékuk a Dead to Rights. Reméljük, hogy nem állnak meg itt; a kiadónak rengeteg olyan játéka van, melyeket szívesen látnánk monitoron is - például a Tales of... szerepjáték-széria, vagy a Soul Calibur verekedős játékok.

**A Dead to Rights első pillantásra igen sokban hasonlít a Max Payne-re. Még talán másodikra is: itt is egy hamisan vádolt rendőr szerepét vesszük fel, itt is külső nézetes akciójátékban kell megmutatnunk tudásunkat, és itt sem ritkák azok a pillanatok, amikor lassítva vetődünk be egy ajtón, és közben minden csövön tüzelünk. Ha azonban jobban megnézzük a két játékot, feltűnnek a különbségek. A Dead to Rights némely dologban jobb lett, mint vetélytársa, de sajnos sokkal több – és fontosabb – dologban marad alul a versengésben.**

Az alaphangulat tehát hasonló, talán azt leszámítva, hogy a főszereplő ezúttal tényleg kemény zsaru, nem pedig nihilista, metaforákban kommunikáló fickó. Jack Slate nem lelkizik annyit, mint Max, személyiségét leginkább egysoros beszólásokkal és hatalmas kaliberekkel operáló Van Damme-hőshöz lehetne hasonlítani. Ez a leírás valószínűleg sokakban ellenszenvet keltett, de ennyire nem rossz helyzet: a Dead to Rights tulajdonképpen az ázsiai akciófilmek számítógépes megfelelője.

## Szomorú történet

A játék története legalább olyan tragikusan kezdődik, mint a Max Payne-é: különleges kiképzésű zsarunk Grant City utcáin járőrözik (ez a hely még Gotham városánál is mélyebben tobzódik a bűnben, Jack az egyetlen becsületes rendőr, bla-bla-bla...). Mikor rutinfeladatként leszámol egy szakajtónyi rosszfiúval, megtalálja apja vérbe fagyott tetemét. Mint kicsivel később kiderül, ez az egész csapda, melynek célja, hogy őt eltakarítsák az útból: egy bandavezér (aki mellesleg a felső tízezer megbecsült tagja) meggyilkolásáért sittre küldik, miközben az igazi tettes – aki egyúttal Jack apjának kivégzője is – szabadon mászkál. A harmadik pálya a börtönben játszódik, ahol el kell intéznünk valahogy, hogy ne a villamosszék legyen karrierünk végső állomása. Ha ez megvolt, csak a szökés van hátra, és eredhetünk is a gonosz Hennessey után. A hong-kongi akciófilmek példáját követve, bosszúnk beteljesítése során egy kisebb országra való fegyverest teszünk hidegre, és bejárjuk az egész várost a temetőtől, kikötőn és futballstadionon át, a kínai negyedig. A történet a játék motorjával készült, helyenként igen suta átvezető jelenetek, illetve remekül sikerült renderelt videók segítségével halad előre – itt tehát nincsenek hangalámondásos képregények.

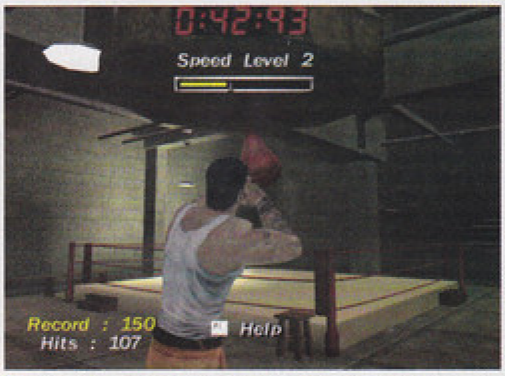
## Action Man

Jack nem hiába kapott különleges kiképzést, a módszerek száma, amellyel végezni tud ellenfeleivel, közelít a végtelenhez. Elsőként természetesen a különféle lőfegyverek említendők, melyek az egyszerű Colttól az AK-47-esen és az automata shotgunon át egészen a rakétavetőig terjedő kínálatot jelentenek. Lőszerutánpótlásként lelőtt ellenfeleink fognak szolgálni, és mivel mindenkinél több skuló van, mint amennyi a kiiktatásához kell, csak ritkán lesz részünk kínzó lőszerhiányban. Amikor Jack kifogy a munícióból, nem egyszerűen, közönséges zsaru módjára tárat cserél, hanem sokkal tökösebb módon a földre dobja kiürült flintáit, és előhúz egy újat a hátsó zsebéből (ebből is adódik, hogy minden fegyverhez legfeljebb egy tárnyi lőszerünk lehet). Különleges kombinációt jelentenek a poroltók és egyéb robbanóanyaggal töltött palackok, melyeket felkaphatunk, és hozzávághatunk ellenfelünkhöz. Ilyenkor kicsit lelassul az idő, így van rá mód, hogy a palackot még a levegőben szétlőjük. Ha jól időzítünk, ezzel a manőverrel kisebb seregeket is kiirthatunk, természetesen rendkívül látványos módon. Ha minden kötél szakad, és mégis kifogynánk a fegyverekből (vagy, mint az a börtönben is megtörténik, alapból nincs nálunk semmilyen felszerelés), Jack kénytelen ökleivel és bakancsos lábával rendet tenni. Ez a taktika nyilván egyenlő az öngyilkossággal, ha néhány gépfegyveres fickót támadunk meg így, de a közelharc meglepően jól használható, ha csak egy ellenfélről van szó. A rúgás, illetve az ütés gombjának ritmikus nyomkodásával néhány egyszerűbb kombót is összehozhatunk – ha egy ilyen mozgáskombináció minden eleme betalál, általában a megtámadottal már nem kell foglalkoznunk többé. Sajnos a játék ezen része meglehetősen egyszerű, például a fizikai modellezés teljes hiánya miatt hiába dobunk be valakit a nép közé, az átesik rajtuk, nem dönti le őket a lábukról.

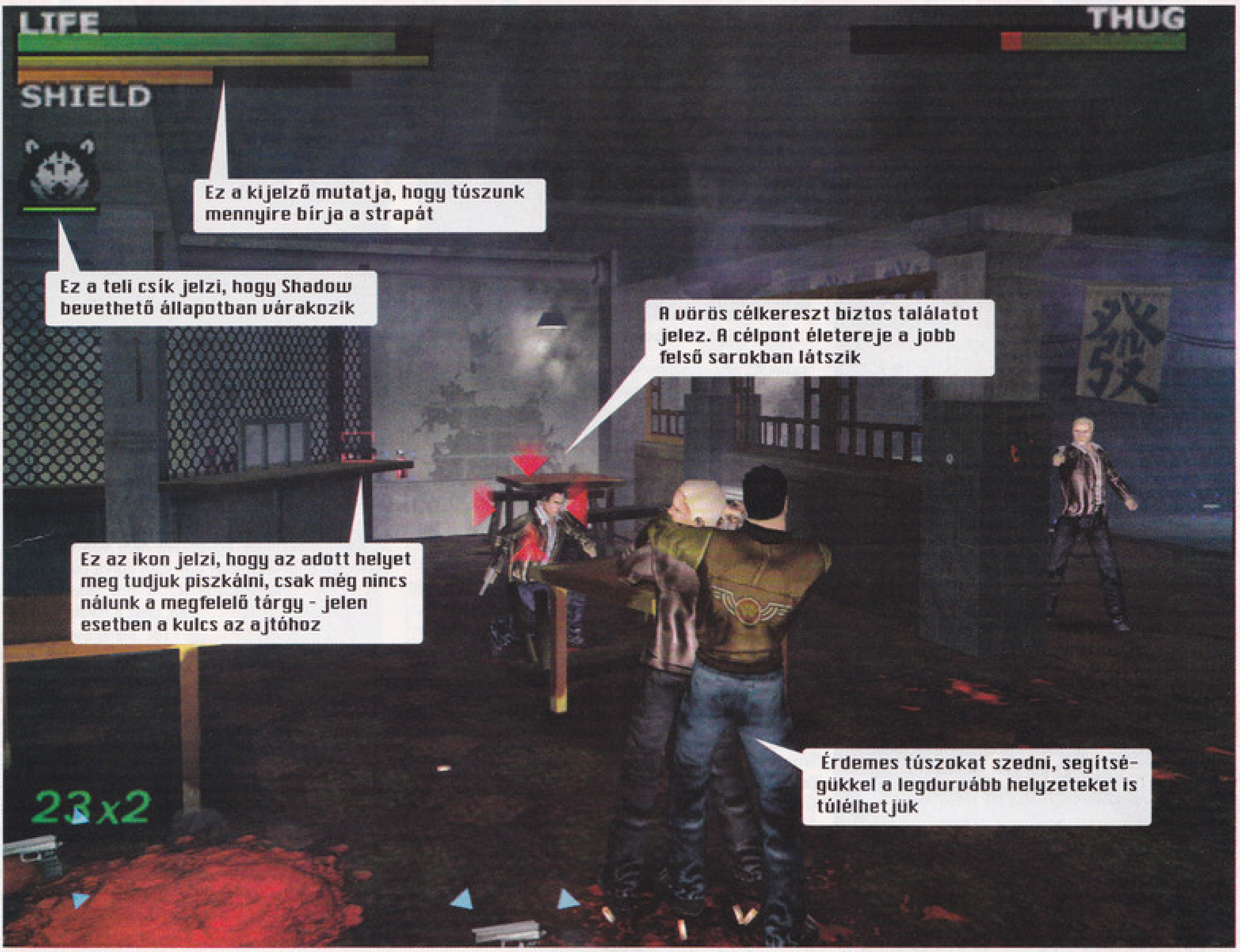
Van általános akciógomb is a játékban, ezzel lehet például ajtókat kinyitni; nos ez harc közben különleges dolgokat hoz elő. Ha valamilyen fegyverrel a kezünkben közelítünk meg egy ellenfelet, és így nyomjuk le a joker-gombot, a szerencsétlen fickót emberi pajzsként ragadjuk magunkhoz. Mi továbbra is tudunk lövöldözni, de ellenségeink egyrészt kicsit haboznak, mielőtt teleeresztik társukat ólommal, másrészt amikor ezt megteszik, a szerencsétlen alak fogja fel a szemből érkező golyókat. Amennyiben fegyvertelenül nyomjuk meg az akciógombot (itt is közel kell állnunk egy ellenfélhez), Jack bemutatja valamelyik lefegyverző mutatványát. Ez ugyan meglehetősen békésen hangzik, de a valóságban ezek rendkívül kegyetlen, ám igen látványos manőverek; lényegében mindegyik arról szól, hogy hősünk elveszi ellenfelétől annak fegyverét, majd azzal rögtön ki is végzi. Jack az ellenség pisztolyt tartó kezét annak tarkójához emeli, és saját ujjával húzatja meg a

**[ "Ha a Dead to Rights még a Max Payne 2 előtt jelenik meg, többre értékeltük volna" ]**

Alacsonyan repülnek a zsaruk - eső lesz...




Nem csoda, hogy Lennox Lewis visszavonult...




ravaszt, vagy éppen térdre löki, és közvetlen közelről durrantja fejbe shotgunnal – nem kicsiny gyerkőcöknek való a látvány. A lefegyverzés módja az éppen megszerzett fegyvertől függ, ráadásul minden kategórián belül több mozdulat létezik – morbid tréfaként a durvábbak eleinte nem elérhetőek, megszerzésükhöz sokszor kell bemutatni a fegyverszerzés eme módját. Két tucatnál is több ilyen mozdulatot szerezhetünk meg, ehhez persze többször is végig kell játszani a programot – a megszerzett lefegyverzések ugyanis nem vesznek el.

## Célozni tudni kell

Csakúgy, mint Mr. Payne, Jack is képes arra, hogy lelassítsa az idő folyását, és bullet time-szerű effektet hozzon létre. Noha azt gondolhatnánk, hogy ez egészen nyilvánvaló arcátlan másolás, az igazság az, hogy a 2001-es E3-on, ahol a Max Payne még nem volt kipróbálható, már játszottunk a Dead to Rightsszal, tehát az ötlet eredeti. Sajnos ez nem jelenti azt, hogy olyan színvonalon lenne megvalósítva, mint a Max Payne-ben. Ez köszönhető egyrészt a meglehetősen gyenge látványnak (semmilyen effekt nem kíséri a lassulást), másrészt a célzás teljesen elbaltázott megvalósításának. A legnagyobb baj, hogy ez a hiba az egész játékra jellemző – és ez a legnagyobb oka, hogy ennyivel alacsonyabb értékelést kapott, mint a Max Payne. A hatalmas gond az, hogy egyszerűen nem lehet célozni az egérrel! Az még érthető, hogy konzolos játékban külön gombbal előhozható automata célzás van, de hogy a PC-s átiratban ezt miért nem írták át rendes manuális célzásra, azt nem értem. Így aztán az egér jobb gombja szolgál a célpont kijelölésére, és ha megjelent valaki körül az otromba színes célkereszt, mindenképpen rá fogunk lőni. Enélkül senkit nem tudunk fegyverrel eltalálni, és ez rengeteget von le a játék élvezeti értékéből. Ez egyébként nem jelenti azt, hogy a program könnyű lenne, sőt, szerintem ettől még nehezebbé is vált kicsit, mert a célzórendszer nem működik tökéletesen. Kizárólag ellenfeleink testét képes befogni, ezért ha valaki elrejtőzik mondjuk egy autó mögé, nem tudjuk leszedni – hiába látjuk a fejét, egyszerűen nem tudjuk meglőni! Természetesen ez azzal is jár, hogy fejlövéseket sem hajthatunk végre, akkor is mellkasra fogunk lőni, ha tisztán látjuk, hogy ott kevlármellény feszül. Illetve pontosítanék kicsit: van manuális célzás, de ehhez le kell nyomni egy külön gombot, ráadásul ilyenkor nem is mozoghatunk – ezért ezt sosem használtam.

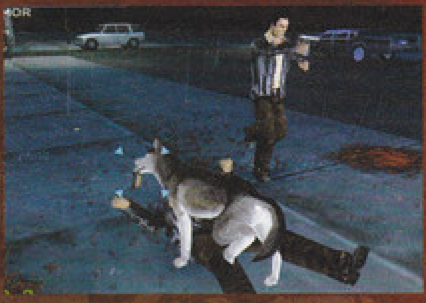
A bullet time megoldása sokkal primitívebb, mint amit a Max Payne-ben adhattunk elő: kizárólag előre lehet ugrani, és célozni is csak a magunk előtt levőkre tudunk (ez is bizonyíték arra, hogy nem lopták az ötletet, mert ha másolnak, ennél sokkal jobbat hoznak össze…). Ezért aztán én nem is alkalmaztam sokszor, ehelyett inkább a falhoz lapulást használtam. A sarokról kihajolva kitűnően lehet a felénk rohanó ezementeket sérülés nélkül eliminálni.

## Játékos mészáros

A Dead to Rights meglepő módon nem csak a mészárlásról szól, bár kétségtelenül abból van benne a legtöbb. A fejlesztők úgy gondolták, megtörik a szintek monotonitását, és a sok lövöldözés közé minijátékokat, ügyességi feladatokat iktatnak. Ha egy zárat kell feltörni, a forgó zárnyelveket a jó helyen kell megállítani, amikor pedig súlyt emelünk, őrült harkály módjára kell kattogtatni az egérrel. Megint máskor egy go-go táncos lányka mozgását kell nekünk irányítani a jókor megnyomott gombokkal – ha jól végezzük feladatun-

## AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA

Jack nincs egyedül harcában, hűséges társa, egy Shadow nevű rendőrkutya segíti mindenben. Shadow általában minden pályán használható, mégpedig fegyverként. Ha célba veszünk egy ellenfelet, és Shadow-t használjuk rajta, kutyánk nekiugrik az ellenfél torkának, leteperi a földre, és végez vele. Ebünk tehát garantált, azonnali ölést jelent. Ez még nem minden, mert elég intelligens hozzá, hogy a megölt fickó fegyverét elhozza nekünk, és ez sokszor fontosabb, mint az, hogy elintézzen valakit. Például, ha beszorítottak minket a fedezékünkbe, és már fogytán a lőszer, csak kiküldjük néhányszor Shadow-t (kis időnek el kell telnie két támadás között), és megvárjuk, hogy hozzon pár fegyvert. Shadow az egyik pályán különösen fontos lesz: őt irányítva kell megtalálnunk egy elrejtett bombát.



kat, az örök barátnőnkre figyelnek, mi meg elosonhatunk a hátuk mögött. Ezeknek a feladatoknak a bevezetése nagyon jó ötlet volt, egyedül a börtönös pályán volt elegem belőlük. Itt ugyanis sikerült rengeteg kötelezően megoldandó feladatot egymáshoz közel zsúfolni. A súlyemelés vagy a szkanderozás még elmegy, de amikor a plafonról lógó pofonzsákot kellett másfél perc alatt 150-szer megütni, megint felidegesítettem magam. Emlékszem, az Xbox-verzióban itt fordultam pályaugró kódhoz, annyira lehetetlennek tűnt ezt megoldani – itt kicsit könnyebb a dolog, de így is majd fél órámat vette igénybe, hogy sikeresen megoldjam a feladatot.

### Konzolról jöttem...

A Dead to Rights konzolon 2002 nyarán, azaz másfél éve jelent meg. Hogy miért vártak a PC-s kiadással mostanáig, nem nagyon értem. Az rendben van, hogy a Namco nem akart ezzel foglalkozni, és a jogokat eladta egy kis cégnek, de egy semmi különlegeset nem nyújtó Xbox-játék átiratához szerintem nem kell ennyi idő. Főként azért meglepő a dolog, mert semmilyen fejlődésen nem ment át a program; akik az átiratot készitették, egy hajszálnyival sem tértek el az eredetitől. Ez baj, mert a nemrég megjelent Max Payne 2 technikailag porba gyalázza, kivégzi a Dead to Rightsot (egyébként az alapjáték már Xboxon sem számított különösebben szépnek). A Dead to Rights alacsony textúrákkal borított, végletekig szögletes pályáit alig lehet összehasonlítani a Max Payne 2 kidolgozott helyszíneivel. A DTR szereplői, akik könnyen összeszámlálható mennyiségű poligonból állnak és beszédkor még a szájuk sem nyílik ki, alig említhetők egy lapon Mona Sax impresszív domborulataival és mozgáskultúrájával. Ha ez még nem lenne elég, a primitív célkeresztek, melyek megjelennek a célba vett személyeken és a felvehető tárgyakon is, nagyon lelombozóak. Sőt, a játéktörténelem legrondább autóit is ebben a játékban találhatjuk meg – ez persze nem ront a játékélményen, de szinte megkapóan ocsmányak ezek a szögletes dobozok, amelyek az út mellett állva „díszítik" a terepet. Aztán ott van a konzolörökség másik negatív hagyatéka, a már megénekelt automata célzás, ami szinte egymagában rontja el a játékot. Eddig minden hasonló átiratban sikerült ezt megoldani (a GTA-ban például egyenesen remekül!), és erre szükség is van. Így aztán hiába vannak amúgy jelentős pozitívumai a Dead to Rightsnak, egyszerűen nem nyújt olyan kielégítő játékélményt, mint amire szüksége lenne. A minijátékok nagyon feldobják az amúgy talán monotonnak tűnő pályákat, és nekem ez a „belevaló zsaru az egész romlott világ ellen" hangulat is nagyon tetszett. Ráadásul a játék hosszával sincs baj, ha nem a legkönnyebb fokozatokon játszunk, tovább tart végigvinni, mint a két Max Payne-t együttvéve. Egyrészt maguk a pályák is hosszabbak, másrészt a főellenfeleknél elég könnyen elhalálozhatunk – tapasztalati úton kell rájönnünk, milyen taktikát érdemes ellenük használni. A pályák viszont olyan lineárisak, amennyire csak lehet (az ajtók 99%-a csak dekorációs célokat szolgál) és telis-tele vannak scriptelt jelenetekkel. Az egyetlen ettől a sémától eltérő szint a legjobban sikerült: ekkor egy helikopterben ülünk egy hatalmas gépágyú mögött, és onnan osztjuk a halált.

Eve előző életében biztos Bond-lány volt

> A Namco az első rész konzolos megjelenése óta dolgozik a folytatáson, mely Hell to Pay alcímmel jelenik meg az év végén PS2-re, Xboxra és PC-re. A második részben teljesen újraírt bullet time- és verekedési rendszer lesz, illetve helyet kapnak benne a közelharci fegyverek is.

Esőben ez az öltözék kimondottan ideális

Az ellenfelek sem mondhatóak különösebben önállónak vagy kezdeményezőnek: ott állnak a pályán, ahová a designer elhelyezte őket, és ha meglátnak minket, elkezdenek rohanni irányunkba. Akkor is ezt teszik, ha fegyvertelenek vagyunk, náluk meg nagy kaliberű puskák vannak – gondolkodásnak semmi jelét nem mutatják.

Az átirat elkészítése egyébként nem volt hibátlan, a végleges, bolti verzióban egy igen durva bug maradt: ha Radeon 9700 Pro videokártyánk van, csak a hivatalos oldalról leszedhető patch feltelepítése után teljesíthetjük az első pályát. Ott ugyanis Jack felkap egy poroltót, (így mutatja meg a játék, hogy azt kilőve milyen hatást érhetünk el) – viszont ha az ominózus kártya van gépünkben, hősünk nem veszi fel automatikusan a palackot, ezért aztán kilőni sem tudjuk, és a program nem is enged minket tovább...

A Dead to Rights végeredményben nem volt képes felvenni a verseny a Max Payne-ekkel. Sokkal többet nyújt, mint lassítva vetődéseket és tűzpárbajokat, és ez nagyon jó. Viszont éppen a vetődések és a harc sikerültek sokkal-sokkal gyengébbre, mint vetélytársaiban, és egy akciójátéknál ez megbocsáthatatlan. A stílus szerelmesei azonban tehetnek vele egy próbát (főleg, hogy a játék 30 dollárért került a boltokba a szokásos 50 helyett – reméljük ez nálunk is csökkentett árat jelent), csak ne várjanak semmi forradalmira.

**Grath**

| | |
|---|---|
| grafika | 18/25 |
| zene | 13/15 |
| játékélmény | 29/40 |
| kategórián belül | 10/15 |

73%

| | |
|---|---|
| összhatás | 3/5 |

+ -Változatos játékmenet
+ -Remek hangulat

– -A látvány néhol ősi időket idéz
– -Nincs manuális célzás

Max Payne 2 88%*
Max Payne 91%
Legacy of Kain Defiance 81%

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 600 MB HDD

Holnap újabb pitbull-támadásról írnak a lapok

Végre van előttünk valami perspektíva...!

# GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

:: fejlesztő acclaim ent. :: kiadó acclaim ent. :: web www.acclaim.com/games/gladiator

Az Acclaim 1987-ben alakult, New York-i székhelyű cég. Szinte kizárólag saját, fejlesztésű programokkal foglalkoznak, leginkább konzolon érzik magukat otthon. Legismertebb márkaneveik a Mortal Kombat és a Turok, de a tipikus amerikai sportokat (baseball, amerikai foci, kosárlabda) feldolgozó játékaik sem rosszak.

**Amikor még a Beyond Good and Evillel játszottam, az unokatestvérem magával hozta hozzám a haverját. A srác nézte a játékot, majd egy idő után így jellemezte: ez túl bonyolult és kevés benne az irtás. Hozzáállásával minden bizonnyal nincs egyedül a világban, a mai gazdaság pedig jó szívvel teremt keresletet arra is, amire eredetileg nem volt – abból pedig, amire amúgyis is nagy a kereslet, még inkább sokat kínál. Ennek köszönhetően a nem bonyolult, de jó „irtós" játékok piaca máig virágzik.**

## „...bátor, mint egy római radiátor..."

Mi is szolgáltathatna jobb környezetet egy kis digitális üsdvágdnemapádnak, mint az ember állatiasságának, a „mindenki mindenkivel a gőzfürdőben" orgiák virágzásának, a bulimia ős- és hőskorának ideje, amikor még minden út abba a városba vezetett, amit nem egy nap alatt építettek fel: az ókori Róma. Az akkori valóságshow-kat még a Colosseumban rendezték, és a kiszavazásnak enyhén nagyobb tétje volt, mint manapság. Baseball-labdák és korongok helyett fejek és végtagok repkedtek a közönség soraiba a játéktérről. Ami a mai ember számára elképesztő és brutális, az akkoriban a mindennapok valósága volt. Az érdeklődés a kor után kimeríthetetlen, nem csoda, hogy nem hagyta érintetlenül a filmipart sem. Russell Crowe-nak is előbb ismerhette meg a közönség csodálatos erejét, mint csodálatos elméjét, de volt idő, amikor még Ben pendült egy Huron a gladiátorokkal. A két film eredménye összesen tizenöt Oscar-díj – de vajon ilyen jól szerepelnek Róma hősei a játékpiacon is?

A Gladius című RPG a Lucas Artstól a konzolosok privilégiuma maradt, ám a legújabb vérfürdőből mi, PC-sek sem maradunk ki. A Gladiator: Sword of Vengeance című játék a fenn említett „nem túl bonyolult, de jó irtós" kategóriát képviseli. Ezek a játékvilág szappanoperái, jól eladhatók nagyközönségnek, bárki be tudja fogadni, és tud játszani vele. A nehéz munkából hazatérő, megfáradt átlagpolgár pedig nemcsak, hogy nem merül bele a gondolkodásba ilyet játszva, de még fel is töltődik azáltal, hogy a kaszabolandó ellenfél helyére főnökét, ex-partnerét, anyósát, a szomszéd kutyáját képzelheti, és máris megvan a tartalmas szórakozás. Azért ennyire nem akarom kihúzni magam a sorsközösség alól, bevallom, annak idején én is szívvel-lélekkel részt vettem a gigantikus Mortal Kombat csatározásokban. Persze nem kell félteni minket, vérbeli játékosokra bármi képes gondolatébresztően hatni. Ha Kitana eldobja a fémlegyezőjét, és ugyanakkor Kung Lao eldobja vele szemben a kalapját, vajon a fémlegyező szétszabdalja a kalapot? – és máris megvan a Mortal Kombat filozófiai vénája...

Jobban jártunk volna, ha a gladiátoros játékok közül inkább a LucasArts Gladiusát kapjuk meg. Körökre osztott stratégia remek fejlődési rendszerrel, 40 óra játékidővel... reménykedjünk hogy elkészül PC-re is!

## Rombusz és RAM busz öröksége

A Gladiator rendelkezik a megfelelő kerettörténettel is, ahogy azt illik, ám ez csak pár szem rizs a véres steak mellé. Az Invictus Thrax szópár menti meg főhősünket az anonimitástól. Gladiátor ő a legjobb fajtából, elszánt és kegyetlen, a korábbi császár kegyeltje, akinek szabadságot ígérnek, ha kezei sok halált idéznek. A hirtelen hatalomváltás azonban nem Thrax kedvére történik, az önkényuralomra törő Arruntius császár ugyanis elpusztítani kívánja Rómát, hogy saját birodalmát hozza létre helyette, és a pusztítást hősünkkel kezdi. A játék elején még úgy láthatjuk Thraxet, mint az aktuális bajnokot: hatalmas közönség előtt küzd meg sokakkal, begyűjti az elismerést, majd erkölcsi magaslatról szól a császárhoz, mint aki felette áll életnek, halálnak... De a császár bosszút áll. A bajnok

> Ezzel a fejjel elmehetünk valóságshow-sztárnak.

> Hogy nézhet ki ez a német verzióban zöld vérrel...

> Ave Caesar, ne hidd, hogy a játék végét túléled!

Russel Crowe itt már a renderelt oroszlánokat várta, nekünk csak low-poly gladiátorok jutnak

halála után különös helyre, a hősök túlvilágába, az Elysiumba kalauzol minket a történet, ahol kiderül, hogy Thrax még nem nyerte el a lelki békét az örök gladiátormezőkön, ő ugyanis a kiválasztott. Megjelennek számára Róma mitikus alapítói, Romulus és Remus, akik nem hagyják, hogy városuk Arrantius kezei alatt porrá váljék; elmondják azt is, hogy az új császár uralkodásának hátterében a félelem és terror istenei, Phobos és Deimos állnak. Thraxnek velük kell megküzdenie, hogy elejét vegye az összeesküvésnek, ennek érdekében a két alapító elhagyott tengeri szigetek, víz alatti barlangok és gyilkos kínzókamrák érdekes és változatos világába küldi, hogy felvegye a harcot a túlvilág gonosz erőivel.

## Gombnyomásos haláltusa az Ókorban

Ahogy azt előre is bocsátottam, nem túl eredeti a történet, sok hasonlót láttunk már haláluk után feltámasztott bosszúálló hősökről, de ezt még nem is írnám a számlájára, ha bármi másban tudna jót felmutatni. Ez a játék azonban nem több mint egy jól előadott rossz vicc. A legerősebb pontja a startképernyő, ami kimondottan jól mutat a borús égen áthaladó felhőkkel és a szélben táncoló falevelekkel. Ám ezzel az idillel rögtön meg is kezdődtek az irányítási problémák. Azt mondta a játék, hogy nyomjam meg a Start billentyűt, csak azt felejtette el közölni, hogy melyik az. Miután párszor rátenyereltem találomra a billentyűzetre, előugrott a menü (nálam a P betűre) – ez körülbelül előrevetítette, hogy milyen is lesz irányítani a játékot. Beállítunk pár billentyűt, aztán azok közül szinte mindegy, mit nyomunk, csak gyorsan nyomjuk! A legtöbb harcjelentben azt sem tudtam, kivel vagyok, mégis nyertem. Ezt úgy kell elképzelni, hogy nem nagyon vannak harcjelenetekken kívül más jelenetek, az akciógomb lenyomása pusztán funkcionális. A ritkán előforduló ugrásokat nem lehet elrontani, a karokat nem lehet rosszul meghúzni, és a kulcslyuk sem okoz gondot, ha nálunk van az aktuális kulcs, amit pedig rendszeresen harcjelenetek alatt szerezhetünk meg.

> "A világ legmortálabb kombatjának szülőatyja a vér színeiben vonultatja fel legújabb hősét."

A játék tehát összességében nem áll másból, mint a billentyűzet véletlenszerű csépeléséből. Két gomb szolgál mindössze a harcra, amiket leginkább felváltva (és persze villámgyorsan) használva garantált a siker. Az egyetlen igazi nehézséget a drasztikus irányíthatatlanság jelenti. Ha belekerültünk egy harcba, nem tudunk kimenekülni belőle, végig kell vinni, főleg ha sokan vannak körülöttünk. A célpontok közötti váltás sem jól megoldott, emberünk automatán áll rá az ellenségre, semmi mozgásszabadságot nem kapunk, a kamera egyáltalán nem irányítható kedvünkre, ami szintén nem túl jó hír, főleg ha épp bekerültünk egy bokor mögé, és azt sem látjuk, mi történik. A játéktér a harcoktól függetlenül is teljesen kötött, szinte lineáris pályák vannak. Olyan kicsi a térszabadság, mintha Super Mario korában járnánk… Az dob kicsit a játékmeneten, hogy vannak különböző kihívások, amiket időre kell teljesíteni, ezek egész izgalmasak. A brutalitás hiveit esetleg még a látványos kivégzések kenyerezhetik le, de azok nagyon.

## Rossz, irányíthatatlan – de nem csúnya!

Egyik barátom azt kérdezte: „Milyen a játék? Rossz, irányíthatatlan és csúnya?" Nem – feleltem – csúnyának nem csúnya. Ám grafika inkább látványos, mint

Ő sem tudja még, hogy nem a méret a lényeg

Az utazási irodában nyugis tengerpartról volt szó…

ténylegesen minőségi, viszont látványban tényleg nincs hiány. A derékig érő, ringatózó fűszálak a napfényben, a partot mosó tengervíz, a Rómában tomboló közönség első ránézésre mind-mind jól mutatnak, viszont jobb távolról, egyben szemlélni az egészet, a részletekbe veszve már visszaesik a nívó. Hangok tekintetében átlagosan jó teljesítményt nyújt a játék, bár a zenék néhol igen kellemesre sikerültek. Sokkal nagyobb baj van a játékot végigkísérő programhibákkal; sok driverrel és több DirectX verzióval vannak kompatibilitási gondjai, aminek következtében a megjelenítés több helyen hibázhat. A nálam lévő tesztverzió pedig roppant kiállhatatlan hibával bírt, időről időre megfagyott az irányítás, megy a játék, visszaléphetünk a menübe is, a fegyverünkkel még csapkodni is tudunk, csak épp figuránkat nem tudjuk mozgatni se előre, se hátra. Mit lehet ilyenkor tenni? Hát sokat nem, legfeljebb gabonaköröket alkothatunk a karddal magunk körül a búzatáblában. Ha szerencsénk van, újraindítás után meggondolja magát, de eme kedves kis hiba miatt néha fél órás részeket kell újrajátszani…

## Egy gladiátor végrendelete

Nem tudok sok jóval biztatni senkit. Aki nem túl bonyolult játékra, és sok irtásra vágyik, az is talál jobbat a piacon. Monton és primitív, két gombot használva gond nélkül lehet haladni benne, szóval annyit ér, mint egy diavetítő, ha van mit nyomni és van mit nézni. Ugyanakkor néhány percre kikapcsolja az embert, mert olyan is, mint sok szép nő: van annyira látványos, hogy kicsit elfelejtjük, valójában milyen unalmas. Mindezek után és mindenezek ellenére is azt mondom, ez még az év eleji uborkaszezonban is savanyú…

**Ulukai**

| | |
|---|---|
| grafika | 20/25 |
| zene | 12/15 |
| játékélmény | 15/40 |
| kategórián belül | 7/15 |

56%

összhatás 2/5

+ Látványos grafika
+ Jó zene
+ Mutatós menüképernyő

– Primitív, unalmas, monoton
– Rengeteg programhiba

Return of the King 84%*
Enclave 89%
Blade of Darkness 87%

Minimum gépigény: P3 - 1000 MHZ, 256 MB RAM, GeForce 3 vagy ATI Radeon 8500, 900 MB HDD

### PIROS BETŰS NAPOK ANGLIA UTCÁIN

A vért könnyező Madonnák csodájának három napja már lejárt, helyüket átvették a vért könnyező reklámplakátok, legalábbis Anglia utcáin. Ez azonban korántsem paranormális jelenség, mindössze az Acclaim merész reklámhadjárata áll mögötte. Így akarták népszerűsítenie megjelenítése előtt a Gladiatort. Hát szükség is volt rá, hiszen nem beszél magáért. Majd meglátjuk mennyire jött össze, és megérte-e fizetni a „vér" eltakarításáért felelős takarítókat, de ha eredménye nem is, híre biztosan lett…

# CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

:: fejlesztő hitmaker :: kiadó empire interactive :: web www.empireinteractive.co.uk

**A Sega csapatához tartozó Hitmaker stúdió nevéhez több sikerjáték is fűződik. A konzolra szakosodott csapat áttörését az 1995-ben megjelent játéktermi Sega Rally Championship jelentette, amit 2000-ben két bombasiker, a Crazy Taxi, valamint minden idők legjobb teniszjátéka, a Virtua Tennis követett. A CT harmadik részének sikertelensége óta sajnos nemigen hallani róluk – csak remélni lehet, hogy múltjukhoz méltó játék fejlesztésén szorgoskodnak.**

**Taxisnak lenni jó! Legalább is a képzeletbeli Crazy Taxi Cab Company alkalmazottjaként, ahol szabályok nélkül, vadul dübörgő zenére, általában gyönyörű lányokkal a hátsó ülésen száguldozhatunk, fittyet hányva a KRESZ-re, a rendőrökre, egyszóval mindenre és mindenkire. Ja, hogy mindezt már láttuk a GTA3 és a Vice City mellékküldetéseként?! Kit érdekel, ha az Offspring húzza a talp… akarom mondani kerékalávalót!**

### Konzolmúlt

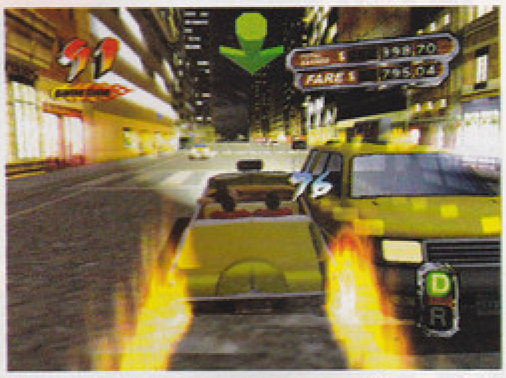
A Crazy Taxi első részét legelőször a játéktermek szerelmesei próbálhatták ki, aztán a Sega saját konzoljának megjelenését követően nemcsak a plázákban, hanem otthon, Dreamcastunk társaságában is lehetőségünk nyílt az elképesztő száguldásra. A Playstation 2 megjelenését követően bekövetkező Dreamcast-katasztrófa után úgy tűnt, a bombasikerű folytatást követően sosem űzhetjük többé a világ legőrültebb és legszórakoztatóbb virtuális szakmáját. A három évvel ezelőtti E3-on a rajongók legnagyobb örömére a Sega bejelentette a sorozat legújabb epizódját, ami a várakozásoktól eltérően nem Playstationre, hanem az Xbox japán előremenetelét segítendő, a Microsoft konzolján látott napvilágot. Így nem véletlen, hogy a konzol PC-s alapjainak köszönhetően, megkésve bár, de hozzánk is elérkezett minden idők legidiótább taxiszimulátora.

### Egyszerű, de nagyszerű szórakozás

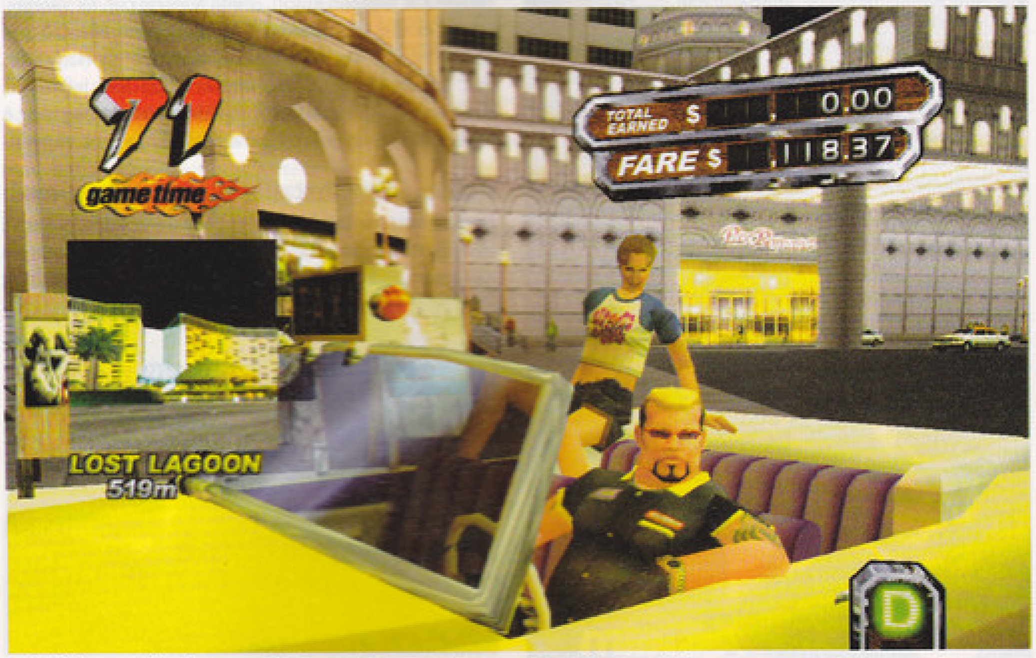
A Crazy Taxi játékmenete végtelenül egyszerű. Amerika három képzeletbeli nagyvárosában kell furikáznunk, az integető karaktereket felvenni a kocsiba, majd megadott időn belül leszállítani a kért helyszínekre, s a fuvarért járó extra időt felhasználva a lehető leghosszabb ideig a flaszteren maradni. Ennyi és nem több. Kis jóindulattal a High Rollert az autós játékok Diablójaként emlegethetnénk, azzal az apró eltéréssel, hogy míg a Blizzard remekén a példaértékűen felépített fejlődési rendszeréből és az online lehetőségekből adódóan nem fogott az idő, addig a Crazy Taxi harmadik epizódjától a szerkesztőségben többen stílszerűen a falnak mentek…

> „A Crazy Taxi 3 egyszerű játékmenete konzolokon még elmegy, de 2004-ben PC-n kevés"

A játékban tehát egyetlen ellenségünk van, az pedig az idő. Minden egyes bónuszmásodperc megszerzéséért ádáz küzdelem folyik így értelemszerű, hogy az extra idő megszerzésének több módja van. Az első és legegyszerűbb, ha a budapesti taxisoktól eltérően nem vargabetűket leírva, hanem a lehető legrövidebb úton, az ugrás gomb alkalmazásával akár a háztetők felett suhanunk kuncsaftjainkkal a célig. A második megoldás, ha úgy vezetünk, hogy azzal elnyerjük vendégeink tetszését, akik a jól sikerült farolásokat, hajmeresztő speciális mozgásokat és adrenalinpumpáló előzéseket ugyancsak másodpercekkel jutalmazzák. A harmadik és egyben legnehezebben kivitelezhető időnyerési lehetőség a Crazy Taxi 3-ban elsajátítható vezetési technikák alkalmazásával nyerhetők, ám ezek pontos kivitelezéséhez úgy kell ismernünk az adott városrészeket, mint a tenyerünket. A High Roller tehát semmi másról nem szól, mint az eszeveszett száguldásról – s hogy mi ebben a jó? Hát éppen ez! Az ember leül néhány percre a számítógép elé, tövig nyomja a gázpedált, ugrat, farol, és a világ legkirályabb rockzenéit üvöltetve felveszi az integető szexi pom-pom lányokat…




> Crazy Drift, az egyik leghasznosabb speckó




> Hát igen. Akinek a munkája az élete azt hidegen hagyják a csajok

Nő a volánnál! Nézzétek csak meg, mennyi pénzt keresett eddig a taxizással...

## Vissza a múltba

A fenti eszmefuttatás végkövetkezteseként megállapíthatjuk, hogy a Crazy Taxi 3 játékmenet szempontjából jelesre vizsgázott, a kérdés más csak az, hogy 2004-ben elég-e mindez az üdvösséghez. A válasz sajnos egyértelmű nem. A High Roller már megjelenésekor sem tartozott a legszebb Xbox-játékok közé és emiatt, valamint a második részhez képest alig változó játékmenetből és az újrafeldolgozott pályákból adódóan kapott a legtöbb online és papírmagazinnál 75% körüli értékelést. Mindezzel igazából még nem lenne baj, ha a PC-s változat konverzióját végző csapat napjaink normáihoz igazította volna a játékot, de sajnos ez nem történt meg. A PC-s verzió ugyanis a két évvel ezelőtti konzolos alapjátékhoz képest szemernyit sem változott! A régi, kisfelbontású textúrák, szemünk láttára a semmiből előbukkanó járművek és ugyanaz a rusnya, de legalább átlátható menürendszer köszön vissza, mint amit két éve láttunk konzolon, mindezt tetézi a portolás következtében vakvágányra futó irányítás. Míg Xboxon kontrollerrel játszva aránylag jó, ám realisztikusnak egy cseppet sem nevezhető fizikával találkozhattunk, addig PC-n rettentően rossz, már-már kezelhetetlen menettulajdonságokkal kell megbarátkoznunk, ráadásul analóg kontroller hiányában járgányunk képes egy helyben a tengelye körül megfordulni, ami 2004-ben már több mint nevetséges. A játék képi világa tehát mai szemmel nézve csúf, az irányítás itt-ott kiábrándító, de a frenetikus játékélménynek hála a játékos hajlamos megfeledkezni minderről.

## Piramisjáték

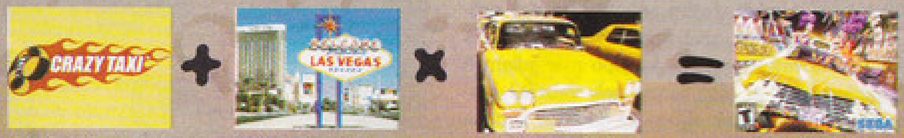
A Crazy Taxi 3 számomra legélvezetesebb pillanatait a gyakorló üzemmódként is felfogható piramis mód okozta. A külön menüpontból elérhető minijátékok során a lehető legszórakoztatóbb formában sajátíthatjuk el a játékban szereplő összes vezetési technikát. A minijátékokban hol a pályán végigsöprő hatalmas tornádóból potyogó több száz kifuserált verdát kerülgetve kell eljutnunk a célig, hol egy cirkuszi porondon tűzkarikákon átugratva kell bizonyítani képességeinket, hol pedig lerobbant szórakozóhelyek forgó gömbjeit kell szétrobbantanunk lökhárítónkkal. Humorban és ötletekben tehát nincs hiány, ráadásul mivel minden egyes feladatot meghatározott időn belül kell teljesítenünk, az oktatópályák újrajátszhatósági rátája vetekszik a kifejezetten megmérettetésre tervezett Crazy Taxi játékmóddal.

## Konklúzió

A Crazy Taxi 3-ról évekkel ezelőtt szuperlativuszokban beszélhettünk volna, mára azonban eljárt felette az idő. Képi világa kiábrándító, játékmenetének egyszerűsége pedig már-már vérlázító. Mindezek ellenére, aki előítéleteit maga mögött hagyva esélyt ad a Sega egykor fényesen ragyogó csillagának, mindenképpen felejthetetlen pillanatokkal lesz gazdagabb, s ha másra nem is, de az Offspring remek muzsikájára és a tengerparton sétáló lányokra biztosan örökké emlékezni fog!

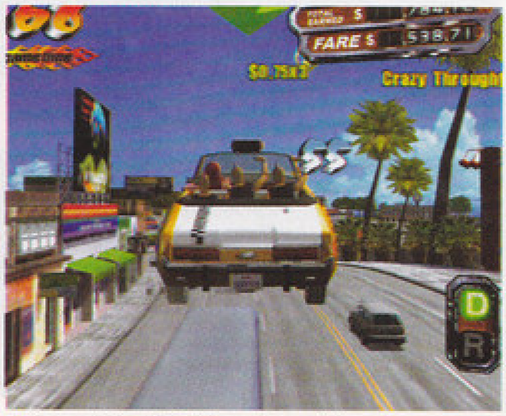
**Sasa**

### EZ+AZ



Crazy Taxi + Las Vegas x Yellow Cab = Crazy Taxi 3

Magyarázhatunk ezeknek biztonsági övről...




A punkoknak bejön a Crazy Hop

### SPECIÁLIS MOZGÁSOK

A játékban a jó eredmények elérése érdekében minden másodpercért meg kell küzdenünk, amihez nem elég a pályák ismerete, el kell sajátítanunk az értékes másodpereket jelentő speciális mozgásokat is. Az első és egyben legegyszerűbb speckót Crazy Dashnak hívják. A mozgás elsajátítását követően képesek leszünk hatalmas gázfröccsel indítani. Ez a technika főként elindulásnál, hirtelen kanyarvételeknél és az ugratásokat követő landolásnál lesz hasznunkra. A mozgás végrehajtásakor először el kell engedni a gázt és a féket, majd a sebességbe kapcsolással egy időben beletaposni a gázba.

A Crazy Dash inverze a Crazy Backdash, ahol a gyors tolatás érdekében egyszerűen hirtelen hátramenetbe kell váltanunk.

A következő fontos kombinációt Crazy Driftnek hívják, ezzel a kanyarvételeknél nyerhetünk időt. Éles kanyar előtt gyorsan váltsunk hátramenetbe, majd ugyanebben a pillanatban újra sebességbe. Ha ekkor a megfelelő irányba rántjuk a kormányt, autónk időveszteség nélkül, irányíthatóan csúszik be a kanyarba, ahonnan Crazy Dash-sel kigyorsítva tehetünk szert újabb bónuszmásodpercekre.

A Crazy Taxi legnehezebb mozdulatsorát a Drift Hop jelenti, amit alkalmazva már a levegőben kicsaphatjuk autónk farát. A technika nehézségéből fakadóan a fejlesztők a piramisjátékban külön fejezetet szentelnek neki.

Az utolsó és legfontosabb technikát Limit Cutnak hívják, ennek alkalmazása nélkül nehéz dolgunk lesz az S kategóriájú jogosítvány megszerzése. A mozdulat lényege, hogy gépünk csúcssebességét felülmúló extra sebességre tegyünk szert. A kivitelezéshez maximális sebességnél alkalmazzunk Crazy Dasht, amit követően váltsunk vissza hátramenetbe majd egy másodpercet várva ismét indítsunk Crazy Dash-sel. Ha a siker eléréséhez ez még nem lenne elég, próbáljunk meg Limit Cutokat egymás után fűzni.

| | |
|---|---|
| grafika | 16/25 |
| zene | 14/15 |
| játékélmény | 30/40 |
| kategórián belül | 7/15 |

**70%**

**összhatás 3/5**

+ Rettentően egyszerű, de nagyszerű játékmenet
+ Remek hangulat és zenék

– Csúnya, idejét múlt grafika
– Tagadhatatlan konzolmúlt
– Billentyűzettel irányíthatatlan

| | |
|---|---|
| Crazy Taxi 2 | 65% |
| GTA 3 | 95% |
| Mafia | 93% |

Minimum gépigény: PIII 1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2GB HDD

# RC CARS

:: fejlesztő creat studio :: kiadó whiptail interactive :: web www.creatstudio.com

Creat Studio – A Los Angelesben és Moszkvában is irodát fenntartó orosz fejlesztőcsapat eddig jobbára mások által készített játékokba dolgozott be vagy reklámfilmekhez készített 3D animációkat (pl. Coca-Cola, Kodak), most viszont úgy gondolták, megállnak a saját lábukon.

**A minden év elején menetrend szerint bekövetkező szoftverpiaci pangást kihasználva, a boltok polcain, illetve az újságok hasábjain előtérbe kerülnek a könnyedebb hangvételű, alacsonyabb árfekvésű játékok, mint például ez a mókás kis program. A karácsonyi őrületben valószínűleg elsiklottunk volna felette, mostanában viszont hólapátoláson és fogvacogáson kívül semmilyen teendőnk nincs, úgyhogy közelebbről is megnéztük.**

Radio Controlled Cars. A távirányítású autós játékok kategóriáját a Re-Volt és a Big Scale Racing vezeti, de az RC Carst ezekkel felesleges lenne összehasonlítani, mivel a célközönség egészen más, kimondottan a 10-15 éveseknek szól (meg persze a gyermeklelkű idősebbeknek). Ők viszont biztosan nem fognak csalódni! Minden részlet a gondtalanságot és a vidámságot sugározza, ám ha jobban megvizsgáljuk, kiderül, hogy elég komoly alapokon nyugszik a játék.

Az RC Cars fő vonala természetesen a bajnokság, ami remekül lett kidolgozva. Három autótípus közül választhatunk: a big foot néven ismert terepjáró, egy hatkerekű és egy szöcske. Mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya: például a terepjáró óriásiakat rugózik, ezáltal könnyedébben veszi az apróbb akadályokat, de emiatt borulékonyabb is, a hatkerekű inkább romboló típusú, a szöcske pedig nevéhez illően fürge, viszont nem szereti a magas bukkanókat. Lényegében mindegy, melyik mellett döntünk, mert a karrier végeztével már csak a kíváncsiság miatt érdemes még legalább egyszer végigvinni a pályákat a másik két autóval is. Annál inkább, mert a játék során lehetőségünk van a járgányok tuningolására, ami újabb érv amellett, hogy a versenyek során minél jobb helyezést érjünk el. Nem kell részletekbe menő fejlesztésekre gondolni, csupán arról van szó, hogy a motort, az ugratási képességünket és a gumikat tudjuk kicserélni három-három szintnek megfelelő alkatrésszel. Ezek pénzbe kerülnek, amit a bajnokság során gyűjthetünk. Száz dollár az indulótőkénk, amiből rögtön vehetünk is egy erősebb motort, hiszen az első fordulóban még nincs pont- és pénzkövetelmény, ami később már jellemző lesz. A hat indulóból az első három hely valamelyikén kell végeznünk, mert csak ebben az esetben kapunk pontot és pénzt, ami azért fontos, mert e kettő szükséges a továbblépéshez. Az is előfordulhat, hogy az egyik hiánya miatt nem mehetünk a következő pályára. Ez akkor szokott előfordulni, ha a versenyen nem sikerül az első háromban végezni, esetleg az alkatrészvásárlásnál túlságosan kiköltekeztünk; a nevezési díjat meg ugye be kell fizetni, ami persze a bajnokság előrehaladásával egyre növekszik. Leggyakrabban a pénzösszeg nem áll rendelkezésünkre. Ilyenkor újabb próbát

Mindjárt lesz itt homok a gépezetben!

**[ "Nem egy több hetes komoly játék, de rövid kikapcsolódásra, önfeledt száguldozásra ideális." ]**

11 km/h... hát nem fognak gyorshajtásért elkapni...

Hat kerék, három km/óra, egy gyerek(lelkű játékos) a volán mögött

## A KÖZÚTON

A játék során viszonylag sokszor keveredünk utcai forgalomba, és az úton közlekedő járművekkel való ütközés jelentős időhátrányt okozhat. Ezt elkerülendő több lehetőség közül választhatunk: vagy az út közepén haladunk, amit a nagy autók nem vesznek igénybe (az alagutakban sárga csíkok jelzik a tiltott zónát), vagy az úttest szélén próbálunk maradni, ami szintén biztonságos terep számunkra. További segítség, hogy az autók elég nagy időközökkel követik egymást, tehát ha egy éppen megelőzött minket, nyugodtan átvághatunk az úton.

tehetünk egy már teljesített helyszínen, vagy eladhatjuk valamelyik tuning fejlesztésünket, amit az eredeti ár töredékéért vesznek csak vissza – de néha erre is rákényszerülünk.

Lépjünk tovább. Az első helyszín a tengerpart, ahol homokozó vödrök, labdák, matracok között kell lavíroznunk. Versenyzésünket nehezítik a szikladarabok, melyekre ráfutva hatalmas eséseket produkálhatunk, ráadásul a fürdőzők is eléggé ellenségesen viselkednek, ha nincs szerencsénk, olyanokat rúgnak belénk, hogy elszállunk, mint a győzelmi zászló. A kocsi ugyan nem sérül, inkább az időhátrány okozza a problémát, mert amíg mi összeszedjük magunkat, a többiek vígan riogatják a jónépet. Nagyon elhúzni azonban nem tudnak, mert a program úgy van megírva, hogy több másodperces hátrányt is könnyedén le lehet dolgozni, bár ez igaz fordítva is: az előnyünket is könnyedén elveszíthetjük.

A versenyzés során tulajdonképpen bármerre mehetünk, rengeteg titkos útvonalat, levágási lehetőséget fedezhetünk fel, csak arra kell figyelnünk, hogy az ellenőrző pontokat érintsük. Ismeretlen pálya megkezdése előtt a gyakorláson több okból is érdemes részt vennünk: ha élesben próbáljuk kitalálni, hogy merre kellene menni, el fogunk keveredni, és biztosan utolsók leszünk; valamint fel tudunk készülni a pályán előforduló nehézségekre, és a többieket követve szinte megmutatják nekünk a lehetséges rövidítéseket, nem nekünk kell azokat felfedezni.

Na de térjünk vissza a helyszínekre! Másodjára egy kikötőbe vezet az utunk (itt sok kutya kóborol, akik szintén az ellenségeink), utána egy erődből kell kijutnunk a forgalmas utcára, ahol a tőlünk sokszorta nagyobb autók próbálnak eltaposni minket. A negyedik pálya egy katonai bázis (fegyveres katonák lőnek ránk), majd egy bánya következik, ami szerintem a legnehezebb, mert a szakadékokba könnyen beleeshetünk, és a vonatsíneken sem egyszerű ilyen pöttöm autóval átkelni. A következő lépcsőfok egy kemping (de szinte végig közúton kell menni), majd egy katonai raktár, ahol szintén fegyveres őrök vadásznak ránk (nagyszerű poén, hogy az úton üres csajkák hevernek). A nyolcadik erőpróba egy elhagyott farm, aminek a vonalvezetése talán a legbonyolultabb és sok a víztócsa, amiben elakadunk, hacsak nem tudjuk átugratni. Utolsó előttiként egy raktárbázisra kell beszöknünk, ahol a ráérősen sétálgató katonák szórakoznak velünk. Végül háborús övezetbe csöppenünk, tengerparton elszórt fegyverekkel, kilőtt harckocsikkal fűszerezve.

A felsorolásból kitűnik, hogy elég változatos terepen küzdhetünk a többiekkel, a tíz helyszín mindegyike tartogat meglepetéseket. Az már kevésbé örömteli meglepetés volt, hogy a hangok elég rosszul sikerültek. A zenékkel nem igazán tudtam megbarátkozni, a kocsik hangja halk és összemosódik, ugratáskor érthetetlen módon felerősödik, egyedül az tetszett, ahogy a kerékösszekötő rúd teljesen élethűen klattyog (van ilyen fajta távirányítású autóm, tehát magabiztosan mondhatom, hogy abszolút valóságos az effekt; csak sajnos ez elég sovány). A grafikával nincs számottevő gond, a budget kategóriában ez bőven jó, és az autók mozgására sem lehet panasz, a hosszú kirugózásokat vagy az eltérő motorteljesítményeket kitűnően lehet érezni. Jó móka.

Fiatalok előnyben. Nem hiszem, hogy a huszonévesek ezentúl minden szabadidejüket az RC Carsszal töltenék, ehhez egy kicsit több kellene. Olyanokra gondolok, mint hogy ne csak három autó közül lehessen választani, kicsit nehezebbek és hosszabbak legyenek az útvonalak, az egyféle nézőpont is hamar unalmassá válhat. A hosszabb játékidő érdekében még azt is el tudom képzelni, hogy külön menüpontban ügyességi feladatok lennének összeállítva, ahol az irányítást lehetne elsajátítani különböző feladványok során (szlalom, dobbantó, kapuk közti áthaladás, ilyesmik). Ezek hiányában inkább a fiatal korosztálynak lehet jó választás, mert alapjában véve nincs vele baj, csak rá kell hangolódni.

**Tasnádi Zoltán**

Itt a lehetőség egy jó kis nyílt sípcsonttörésre!

Még hogy a kutya az ember legjobb barátja...!

"Mindig kék a tenger, és sohasem éhesek a cápák..."

## MÁS VÉLEMÉNY

Mindig rajongtam az átlagosnál jobb fizikus motorral felvértezett autós játékokért. Hónapokat voltam képes eltölteni a tökéletességre törekvő GP Legendsszel, a jóval játszhatóbb, mégis reális Insane-nel és az első rádió-távirányítós autóversenyre fókuszáló játékkal, a Re-Volttal. Az RC Cars nem titkoltan utóbbi babérjaira tör, azzal az apró eltéréssel, hogy a programban felvonultatott fizika egy leheletnyivel halványabbra sikerült vetélytársánál. Az RC Carsban szereplő változatos pályák, az átlagon felüli mesterséges intelligencia, a kiváló aláfestő zenék, valamint a strandhangulat pillanatok alatt feledtették velem a fizika kisebb gyengeségeit. Az RC Cars számomra a hónap egyik legnagyobb meglepetésének bizonyult így a sokak szerint bugyuta játékmenete ellenére is nyugodt szívvel ajánlom az autós játékok szerelmeseinek.

**Sasa**

| | |
|---|---|
| grafika | 21/25 |
| zene | 08/15 |
| játékélmény | 34/40 |
| kategórián belül | 13/15 |

80%

összhatás 4/5

+ a távirányítású kiskocsik elég jól mozognak
+ ötletes pályák

– hanghibák
– kevés autó
– gyorsan végigzongorázható

Big Scale Racing 90%
Re-Volt 87%
3D Ultra RC Cars 58%

Minimum gépigény: P600, 64 MB RAM, 950 MB HDD

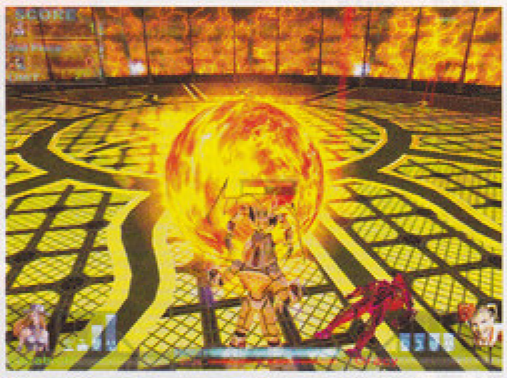
# ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

:: fejlesztő diversions entertainment :: kiadó GMX Media :: web www.omf.com

**Diversions – a napfényes Floridában családi vállalkozásban induló csapat 1992-ben kezdte el a One Must Fallt, és valószínűleg a sírfeliratuk is ez lesz, mert azóta csak ezt a szériát csiszolgatják...**

**Isten megteremtette az embert, az ember megteremtette a robotot, a robot nem tudott mit teremteni, így az ő osztályrésze a feltétlen engedelmesség, és a néptömegek szórakoztatását szolgáló küzdelem maradt. Történetünk idején a „(vasda)rabok legyünk, vagy szabadok" kérdés még nem merült fel a kenyérpirítók között, így a terminátori sztori ezúttal elmarad. Annál is inkább, mert a készítőcsapat Diversions évtizedes hagyományokat ápol a konzolokra száműzött arénás-verekedős stílussal. 1994-re kell visszatekintenünk, hogy az ember irányította robotok küzdelmét megértsük, arra a pontra, amikor az OMF: 2097-ben a Mechwarrior összeházasodott a Mortal Kombattel. A folytatásban – churchilli fordulattal élve – nem ígérhetek mást, csak gépolajat és szétzúzott alkatrészeket...**

Nehéz megítélni hol végződik a valóság, és hol kezdődik a fikció, hisz egyelőre csak kacag a máj, ha két guruló, távirányitós fémláda tolakodását robotharcnak titulálják a tévében, de ismerve az ember igényeit, el tudom képzelni, mindez mivé fejlődhet még. Talán az is megtörténhet, hogy 2097-re az emberiséget egyetlen vállalatóriás tartja majd kezében, és a Jupiter zord holdja, a Ganümédesz kolonizálásának személyi feltételeit sem a fehér asztalnál, hanem egy aréna közepén fogják eldönteni. Az OMF: 2097 ezt a történetet mesélte el, a tíz kiválasztott harcos idegrendszerét szerény, alig 30 méteres óriásrobotokra kötötték, aztán kezdődhetett a közelharci elemekre épülő harc á'la Mortal Kombat. A győztes helyet kapott a főtanácsban, és indulhatott felfedezni az új világot, ám a HAR-ok (Human Assisted Robots – ember vezérelte robotok) küzdelmének még korántsem volt vége…



> ...és a kis gömböc hamm, felfalta a küzdő feleket!

## Egy, aki mindent visz

A két epizód között húsz év telt el, a kiválasztás eseményéből sport, illetve gladiátorlátványosság lett. A versenyzők száma nőtt, a különféle tornák kupái egyre több versenyzőt vonzanak, így már ötven különböző kinézetű és beállítottságú figurából választhatjuk ki az általunk irányított embert, aki a robotot irányítja. A gépek közül régi ismerősként üdvözölhetjük Gargoyle-t, Jaguart, Katanát, Pyrost vagy Chronost, de gusztálhatjuk a nyolcas repertoár új darabjait, mint a Warlord, Force és Mantis. Az arénák 3D-sek lettek, a mozgástér kibővült, a tetthely maga is veszélyes a robotokra. A Blade Pitben nevéhez méltóan pengék szaladgálnak körbe, Giza ezúttal nemcsak a piramisairól, de aknamezőiről is híres, az Inferno tűzlabdákat köpköd, tehát egyáltalán nem mindegy, két pofon közt hol landolunk, ugyanakkor hordozható rakéták, falra szerelt lövegek, elektromos töltetek segíthetnek be a csatában.

## Üsd a vasat!

A bump mappelt felületek, a külső nézetben megjelenített robottesteken megcsillanó fény, a visszatükröződés hajlamos elvonni a harcos figyelmét a biztonsági résen beszivárgó szabotázsoktól, miközben a speciális mozdulatok, támadások (tűzlabda, meteor, villám) csak úgy záporoznak minden oldalról. Billentyűzetről nem nagy kunszt az égig pofozni az ellenfelet, az igazi nagyágyúk kivitelezése sem túl nyakatekert, bár a szupertámadások indítása felér egy rövidebb zongoradarab előadásával. A hagyományos sallerek és rúgások mellett teleportáló képesség, repülés, antigravitáció, időmanipuláció és a gépóriások nevéből amúgy is könnyen kiszűrhető extra tulajdonságok csapódnak hozzá az arzenálhoz. Eredendően a játék multiplayer körítése teszi fel a műre a koronát: a tizenhat arénába beszabadult ugrándozó-vagdalkozó robotsereg a Demolition, Last Man Standing, Laser Ball módokban, illetve ezek csapatalapú változataiban csap össze.

## Konklúzió

Legszívesebben örömtüzeket gyújtanék, hogy a műfaj tovább él, ugyanakkor le kell szögeznem, hogy a hangulatot erősen megtiporja a zenének nevezett borzadály, és a kolosszusok gigászi mivoltát kihangsúlyozó elemek hiánya…

**Tika**

### AZ ÖRÖKSÉG

A One Must Fall, ahogy ez az ősidőkben járta, garázsfejlesztésként látta meg a napvilágot Rob és Ryan Elam jóvoltából. A '90-es évek elején virágzó üsd-vágd stílus ihlette meg őket, amelynek a C64-en és Spectrumon olyan nevek taposták ki az ösvényét, mint az International Karate vagy a Way of the Exploding Fist. Az OMF egyébként szimpla „karatéjozós" játék volt, csak a 2097-es évszám fémjelezte folytatásban (1994-ben) kristályosodott ki a robottestekre hangszerelt közelharc, amit a testvérpár minimális létszámbővítéssel – Kenny Chou irta a döbbenetesen jó zenéket – jelentetett meg a hangzatos Diversions Entertainment fedőnév alatt.

| | |
|---|---|
| grafika | 20/25 |
| zene | 04/15 |
| játékélmény | 31/40 |
| kategórián belül | 12/15 |

**70%**

**összhatás 3/5**

\+
- ötletes arénák
- szuper kombók
- multiplayer támogatás

–
- a minimum gépigény négyszeresén is lassú
- a zene és a hangok borzalmasak

| | |
|---|---|
| Mortal Kombat 4 | 76% |
| One Must Fall 2097 | 85% |
| Rise of the Robots | 67% |

Minimum gépigény: P3 500 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM

# BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

:: fejlesztő ritual :: kiadó novalogic :: web www.novalogic.com

A '96-ban alakult, dallasi székhelyű Ritual szereti grafikusait barlangrajzolóknak, a programozókat orvosságos embereknek, és a menedzsmentet pedig boszorkánydoktor kasztnak beállítani. A törzs totemfájára olyan neveket véstek eddig, mint a Sin, a Heavy Metal F.A.K.K. 2, az Elite Force 2, mellékesen náluk készül a Condition Zero is.

**A test meredeken zuhan alá, a sebesség már túllépte a 300 km/h-t, ám most nem sivítanak a túlterhelt turbinák, a farokrotor akadozó kattogását sem hallani. A csönd szinte öl, pedig helyzet van: „Black Hawk going down!" – de az állatvilágban ez csak egy fácánnak szóló jól nevelt figyelmeztetés. Hiába, az élő sólymok élete sokkal könnyebb, mint fémből készült társaiké… Utóbbiakról fogunk most értekezni a Delta Force: Black Hawk Down új kiegészítő lemeze kapcsán, amelyben – ahogy megszokhattuk – a címszereplő helikopterek menetrendszerűen potyognak le Kolumbia dzsungeleibe, illetve koccannak Irán homokdűnéivel.**

Nemrégiben beszámoltunk a Joint Operationsről, amely multis vizeken terelgeti tovább a Mogadishu poklát megjárt alakulatot – nos, a Team Sabre eggyel alacsonyabb kategória, csupán küldetéslemez, amihez szükségünk lesz az eredeti Black Hawk Down CD-re. A pakk, tizenegy kőkemény küldetést prezentál két új helyszínen: hatot Irán lázadói, ötöt a kolumbiai drogkartell ellen vezényelhetünk le. A harminc új multiplayer pálya szintén nem viccből került a korongra, ráadásul most már a SAS (Special Air Service – Különleges Légiszolgálat) is beszállt a sólymok mellé.

## A rosszfiúknak piros pont jár

Három új fegyver jelent meg a hadszintéren, köztük személyes kedvencem, az M16-ot magasan felülmúló G3. A kiváló rohampuska érdemeit alig csökkenti a húszas tár, és a viszonylag csekélyebb tűzgyorsaság. A G36 az előbbi hátrányokat helyből kiküszöböli, csupán a fejlesztők nem tudtak mit kezdeni a valóságban különálló optikai, illetve red dot („piros pöttyös") irányzékkal, ezért összevonták, a végeredmény azonban még így sem rossz. A Heckler&Koch erős lobbiját jelzi, hogy a harmadik újdonság is a német fegyvermesterek kezéből került ki: a PSG-1 mesterlövészpuskával szerelhetjük még fel bakáinkat. A 12-szeres nagyítású távcső, a húszas tár, és a félautomata működés gyakorlatilag tökéletes eszközt ad a kezünkbe bármilyen nyílt terepen. A vérfrissítést jelentő trió modellezése korrekt, külön kiemelném a G3 irányzékát, amely élményszámba megy, és végezetül fejet hajtanék a hangokért felelős részleg előtt is.

> Ez a delta sem a Kudlik Juli-féle...

## A helikoptereket lelövik, ugye?

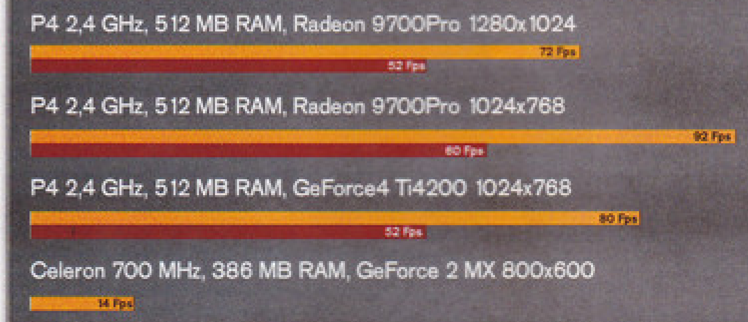
A fejlesztők egymásba kapcsolódó, scriptelt eseményekkel szerették volna oldani a merev forgatókönyv görcseit, ami alaposan összekuszálta a szálakat, így aztán annyira laza lett végül a cselekmény, hogy szétesett. Kolumbiában például épp jogos ovációnk harsoghatná körbe a hegyeket, mikor a kivonásunkra érkező helikoptert ledörgöli egy rakéta-hajtású gránát. A pilótát fel kell szednünk, de két lépés után a játék nemes egyszerűséggel közli, hogy kalap-kabát, lehet rámozdulni csekély számú mentéseink egyikére. Az időtényező néhány esetben elegendő arra, hogy a pilótát megmentsük, de a hősies loholás túl sok macerával jár, tehát ha véletlenül az ezt megelőző feladatot nem végezzük el teljesen (mindenkit megölünk, csak épp a helikopter érkezését aktiváló dokumentumot nem vesszük fel), elsétálhatunk a pálya végéig, lelövöldözhetjük a drogbáró embereit, és csodák csodája: ott lesz a Black Hawk összetörve, mellette meg a pilóta. Ha visszamegyünk a dokumentumért, megnézhetjük a

**„A régi, utánozhatatlan hangulat megmaradt – sajnos a régi, bosszantó hibák is"**

### DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TELJESÍTMÉNYTESZT

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A tesztet a Team Sabre Jungle Airfield Breakdown pályáján végeztük az ingyenes Fraps programmal (DVD mellékletünk Turkáló rovatában megtalálható).




A Black Hawk Down engine a Team Sabre-ben is jelesre vizsgázott: erős és átlagos gépen nem tudtuk addig húzni a grafikát, hogy érezhető lassulás jelentkezzen, de még egy jó négy éves konfigurációból is sikerült – igaz, jelentős grafikai kompromisszumok árán – olyan sebességet kicsikarnunk, ami már súrolja a játszhatóság határát.

pilóta bamba arcát, ahogy a téridő-elméletre rácáfolva ott áll mellettünk, miközben a klónja teleüvölti az étert a zuhanó helikopterből... Pozitív példa is van persze, például ha az iráni kőolaj-finomító elfoglalását célzó pályán idejében kilőjük a tartályok tetején trónoló RPG-s arcokat, a terepen végigsöprő Black Hawk nem zuhan le, ergo a rutinfeladatok mellett nem kell még a fél világot megkerülve kihúzni a pilótát a kulimászból.

## Halott deltával nem lehet két lovat megülni

A küldetések az alapjátékénál jóval hosszabbak, összetettek, ráadásul kevesebb a mentés, és többször halljuk majd a vészjósló „árpidzsiii!" (RPG) üvöltést. A gépi intelligencia a Deep Blue-ț még mindig nem nyomná le, de a szomáliai mélypont után határozott emelkedést

Hát itt sincs nyugtunk az autótolvajoktól?!

mutat. Fedezékek kihasználását vagy összehangolt mozgást azért ne várjunk, és készüljünk fel egy-két komolyabb kihagyásra, mert ha egy olajfúrótoronyban a tenger közepén senkinek nem tűnik fel, hogy a halálos csendben valami állat kétezer lőszert lőtt el az éjszakába, vasbeton zörög, és őrök hullanak, akkor ott még nincs egészen rendben minden...

Gyakori elhalálozásunk legfőbb okai továbbra is a legképtelenebb helyekre letett ellenséges egységek, különösen a rakétások. Gyakorlatilag 360 fokban kell figyelni, és ezt öt másodpercenként ismételgetni, különös tekintettel az emeleti ablakokra. A megtisztított területekről járőrcsapatok indulnak néha a nyomunkba, az épületek ablakaiban géppisztolyos katonák jelennek meg, és elég szerencsétlen dolog belerongyolni hirtelen 200 golyóba... A géppuskás állások mellett felbukkant egy új, sokkal vészjóslóbb jószág, ha pattogva halsz meg, valószínűleg találkoztál vele: ez bizony egy állványra szerelt gránátvető. A járművek közül nem okoz különösebb meglepetést a szokásos terepjáró gépágyúval, de az ellenség jól bevásárolt a francia VBL-ből is, és előszeretettel küldi kamionokon a helyszínre csapatait.

## Ez a kormány nem az a kormány

A járművek irányítása a Joint Operations megjelenéséig csak álom, a Humvee persze a géppuskaállásból is szép, ám már rég messze magunk mögött hagytunk olyan játékokat, ahol magunk is kezünkbe vehettük a kormányt. Helikoptereknél persze furcsa lenne, ha egy delta bevágná magát a pilótafülkébe, ott nem is hiányoltam ezt a lehetőséget, főleg hogy a Pavelow-val végre lehetőség nyílt egy jó kis fürdőzésre (alacsony magasságon lebegtetett heliből ugrás a vízbe). A vízi műveletekhez egyébként kapunk egy pofás RHIB alkalmatosságot (merev vázú felfújható csónak), amelyhez az .50-es Browning alapból jár. Támogatást továbbra sem kérhetünk, ez ugyanúgy szíven ütött, mint általában az akció végén nagy számban beeső szövetséges erők. Ez azt a moziban megélt pillanatot idézi, amikor a magányos hős több ezer ellenséges katonán átverekszi magát a világot megmentő nagy piros kapcsolóig, az utolsó pillanatban lepöccinti, aztán a következő snitten már a főhadiszállást mutatják, ahogy a több száz ingyenélő gratulál egymásnak a jól elvégzett munkáért.

## Don't cry for me Kolumbia...

A változás szele alig érintette meg a Black Hawk engine-t, a hangulatért felelős elemek még mindig jól mu-

Az "ágyúval verébre" közmondás helyi verziója

zsikálnak, a víz gyönyörű, a robbanások isteniek (itt besegítenek a földiek is, mert minden iráni és kolumbiai benzineshordókból épít magának fedezéket). Elég, ha meghallod a lüktető zenét, amely összemosódik a rotorok zajával, vagy látod amint a Black Hawkról sorban ereszkednek alá a kommandósok, miközben a légörvény kavarta por beterít mindent, máris tudod, hogy megvan a varázslat, az a csipetnyi fűszer, amit az alapműben oly nagyra értékeltünk. Az összképet csak a régi bűnök rontják: a házak megrekedtek a középkorban (az üvegablakot még nem fedezték fel) a járművek belseje és a szereplők arcvonásai, a hagyományokhoz hűen elnagyoltak. Ami a két új helyszínt illeti, Iránt megszokni és megszeretni egy pillanat műve, a monitoron egyébként is kiköpött Szomália – talán attól, hogy a sivatagokban sok a közös, csak a Közel-Keleten sűrűbbek az olajkutak. Az igazi csemege azonban Kolumbia, ahol kokacserje-ültetvényekből keveset, ám ködös, párás dzsungelből annál többet fogunk látni. Az országnak egyébként abban a régiójában kommandózunk, ahol vélhetően lezuhant egy komplett légiflotta glifozát rakománnyal (speciális permetezőszer, gyakorlatilag mindent elpusztít a kokacserjén kívül...), ugyanis egy árva béka, annyi sem köszöntött rám a túrák alatt...

## Venni vagy nem venni?

Számos indok szólhatna a vásárlás ellen, a Delta alakulat ugyanúgy csetlik-botlik, mint anno, – ha láttátok a DVD mellékletünkön néhány hónapja a Full Spectrum Warriorról készült videót, sejthetitek mennyire kérészéletű a sorozat jövője –, az ugyanis nem taktika, ha két parancsot adhatsz ki a katonáidnak, s ebből az egyik az, hogy maradjon le 50 méterre... Hibái mellett rövid is (ezzel szemben elég nehéz), és még csak nem is a játéktörténelem mérföldköve, de azért van benne valami elragadó, valami kiszámíthatatlan. Az egyik pillanatban maga a tömény realitás, a másikban azt mondod ilyen nincs. De mégis van, ez a Black Hawk Down, és ha elfogytak a szomik, jöhet Irán és Kolumbia...!

**Tika**

### HECKLER&KOCH GEWEHR 3

A brutális fegyver 7,62x51mm töltényei a golyóálló mellényeket gond nélkül átlövik közepes távolságból is, közelharci helyzetben a homokzsákfedezék sem nyújt előle menedéket. Noha az '50-es években jelent meg, időtálló konstrukciónak bizonyult, megbízhatósága a legendás AK47-esével vetekszik.

### GEWEHR 36

Az elegáns fekete rohampuska is a Heckler&Koch műhelyéből került elő, s mint a számozás mutatja, ez a típus szándékozik nyugdíjba küldeni a jó öreg G3-ast. A fegyver jellegét a karbonszálas poliamid elemek alkalmazása határozza meg. Ezek a fémeknél könnyebb, ugyanakkor jobb jellemzőkkel bíró anyagok tele tárral alig 4 kg súlyt eredményeznek. A behajtható válltámasz, a 30-as műanyag tárak és a tiszta, megbízható működés persze sokba kerül: a fegyvert jelenleg csak a német és spanyol haderő rendszeresítette.

### PSG-1 (PRAZISIONS SCHUTZEN GEWEHR)

A G3 alapjaira épülő mesterlövészpuska, bár ez a H&K-nál nem újdonság, hisz legtöbb fegyverük csereszabatos alkatrészekből, modulokból épül fel. A félautomata, 1208mm hosszú fegyver impozáns jelenség, bár tár nélkül is nyom vagy 8 kilót.

"Nem lennék a helyedben, ha golyó lesz a fejedben.."

| | |
|---|---|
| grafika | 17/25 |
| zene | 10/15 |
| játékélmény | 30/40 |
| kategórián belül | 10/15 |

70%

összhatás 3/5

\+
- a hangulat még mindig jó
- jók az új fegyverek
- változatosak az új pályák

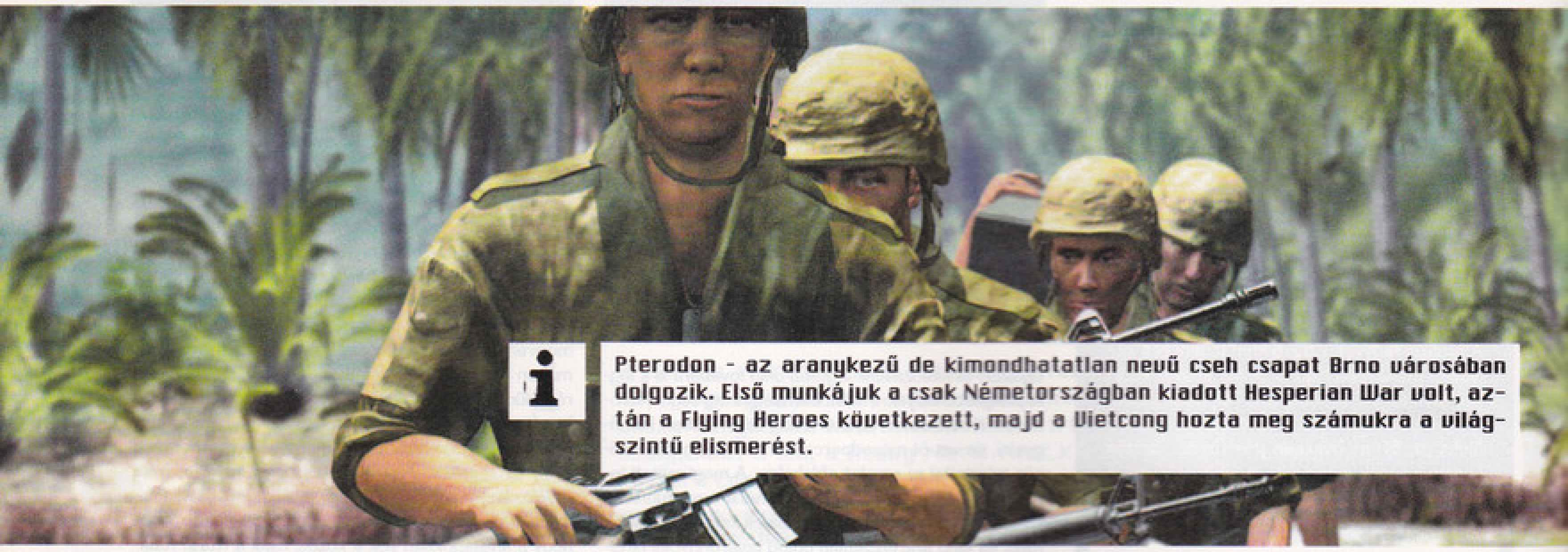
–
- tonnányi programhiba
- az AI nem penge, de még csak nem is éles

D.F.: Black Hawk Down 78%
Desert Storm 2 60%
Ghost Recon 88%

Minimum gépigény: PIII 600Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM,

# VIETCONG: FIST ALPHA

:: fejlesztő pterodon :: kiadó take 2 :: web www.vietcong-game.com



Pterodon - az aranykezű de kimondhatatlan nevű cseh csapat Brno városában dolgozik. Első munkájuk a csak Németországban kiadott Hesperian War volt, aztán a Flying Heroes következett, majd a Vietcong hozta meg számukra a világszintű elismerést.

**Becsukom a bal szemem, vietkongot látok. Talán így, Nagy Bandó András viccének ferdített változatával célszerű kezdenem mondókámat. A PC Guru összes olvasója a tanúm rá, hogy én időben figyelmeztettem mindenkit: el fog bennünket árasztani a Vietnamról szóló emészthető és felejtősebb játékok hada. A dzsungelháború pokla trendinek számít manapság a játékosok körében olyannyira, hogy állandóan repetát követelnek. Hát tessék...**

## A fenegyerekek Keletre mennek

A Vietcong első hivatalos küldetéslemeze felfogható az eredeti játék előzményének is, hiszen a háború '67 márciusától júniusáig tartó időszakát mutatja be az Alpha csapat kalandjain keresztül. A program csapatorientált lövöldözős játék, némi taktikázással megspékelve. A teljes Alpha osztag irányítása fog ránk hárulni, de nem kell félni, társaink rutinos rókák, jól elboldogulnak magukban is, csupán néhány esetben kell konkrét parancsokat adnunk nekik. A point man feladata a társaság navigálása a dzsungelben, problémásabb helyeken szerepét ideiglenesen bennszülöttek is átvehetik. Velünk tartanak még az elmaradhatatlan szanitéc (medic), a robbantásszakértő (engineer), tüzérek (gunner) továbbá hosszabb-rövidebb időkre vendégeskednek köreinkben megmentendő egyének és beszervezhető bennszülött törzsfőnökök is. A hét új egyszemélyes küldetés változatos és nagyon nehéz, a jól ismert multiplayer játékmódokkal (kooperatív mód is van!) együtt garantált a többszöri végigjátszás. Mivel a játékban, éppen a hitelesség jegyében, elég egy távolról érkező fejlövés a játék befejezéséhez, félresikerült, sőt kifejezetten aljas ötletnek tartom a mentések korlátozott számát, még akkor is, ha a kritikus pontok előtt automata mentést készít a program. Az alap Vietcongra jellemző fura kettősség itt is érezhető: a fejlesztők igazából nem döntötték el, hogy életszagú vérfürdőt, rettegést vagy machós bajtársi eposzt kreáljanak, ezért – biztos, ami biztos – mindkettőből adtak bőségesen. Az átvezető animációk és eligazítások kis túlzással csupa mókából és kacagásból állnak, míg a küldetések legvadabb rémálmainkon is túltesznek. Kínos figyelem a hitelességre a fegyverek és a környezet tekintetében, ugyanakkor felesleges és hiteltelen beszólások, vidámkodó jelentéstételek. Fura, mégis mindez egészen élvezhető játékká áll össze, hála a fantasztikus zenei anyagnak és a remekbeszabott animációknak.

> Először is megtanuljuk az elméleti alapokat

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája rendben van, sőt talán túl agresszívre is van állítva. Képesek egy erősebb lélegzetvételünket meghallani két heggyel arrébb, és azon nyomban az említett távolságból halálos lövést leadni akár egy légpuskával is... Hidakon és szűk helyeken néha kissé bezsonganak ellenfeleink, ilyenkor öt-hat méter magasra ugrálnak, amit még a B-kategóriás filmek ősz szemöldökű japán kung-fu mesterei is megirigyelnének.

> Kár, hogy épp most lőttem le az idegenvezetőt...

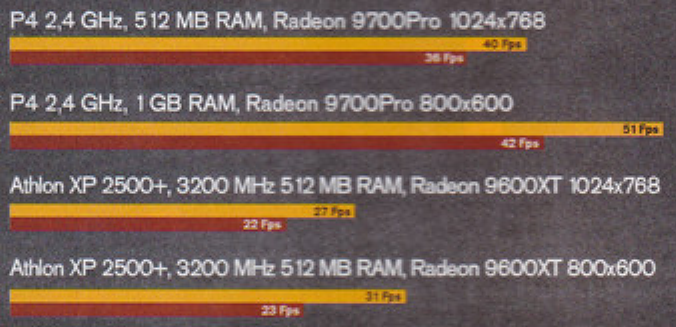
## Lágyan ringó növényzet, forrósodó grafikus kártyák

Néhány éve még áhítatos csöndben bámultuk, ahogy GeForce kártyánk kisebb döccenésekkel megforgatott egy fát, mára viszont a számítási teljesítmény erdőket képes a képernyőnkre varázsolni fényestől-árnyékostól – és döccenésestől. Az évek alatt alkatrészenként újított gépem (Athlon XP 2500+ @3200, 512

### VIETCONG: FIST ALPHA TELJESÍTMÉNYTESZT

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A tesztet a Fist Alpha egyjátékos kampányának Recon Patrol pályáján végeztük az ingyenes Fraps programmal (DVD-mellékletünk Turkáló rovatában megtalálható).




A Vietcong engine-je nem éppen skálázhatóságáról híres: tesztgépeinken alig-alig tudtunk némi sebességet nyerni játék közben a különféle opciók állítgatásával. Közepesen erős gép birtokában bátran nekivághatunk a játéknak, de meg kell jegyeznünk, hogy a sebesség erősen változik menet közben: a fent említett átlagértékektől akár +/-50%-kal is eltérhet, ha csak a növényzetet látjuk magunk előtt, illetve ha több karakter, és látványosabb effektek (robbanás stb.) kerülnek a szemünk elé.

A vadkacsavadászat vietnami megfelelője: a trófea nagyobb, de a zsákmányból főzött vacsora pocsék

MB Kingston DDR, Nforce2Ultra400 alaplap gyors vinyókkal és Radeon 9600XT grafikus kártyával) ha nem is nevezhető dúvadnak, de a becsületes középmezőnyt képviseli, tehát jogosan várom el, hogy csodát lássak. A Vietcong: Fist Alpha visszavezetett a szerénység útjára, mióta kipróbáltam, tudom hol a helyem: 25 fps magasságában. Se több, se kevesebb, ami azért is érdekes, mert kipróbáltam a játékot 800x600-as, 1024x768-as sőt 1280x1024-es bontásban többféle szinmélység és grafikai részletesség mellett. Az eredmény mindig 22-26 fps körül mozgott, ami – annak ismeretében, hogy a program szinte egyetlen nagy állományból áll – arra enged következtetni, hogy az adatok menet közbeni kitömörítése terén még némi javításra szorulna a nálam járt tesztváltozat. A grafika amúgy meseszép, változatos növény- és állatvilág, helikopter leszállásnál hullámzó aljnövényzet, légi felvételek alapján rekonstruált táj, gyönyörű fény és árnyékhatások, többszörös textúrák és bump mapping. A figurák kidolgozottsága megfelelő, csak a végtagok elnagyoltak kicsit. A fegyvereken szinte látható az idő vasfogának nyoma, a fejlesztők különös hangsúlyt fektettek arra, hogy a bőséges fegyverarzenál mind megjelenésében, mind hangjában minél hitelesebb legyen.

> „Nem forradalmi, de szépen kivitelezett és szórakoztató, amilyen az alapjáték volt."

## Halálhörgés és rock'n'roll

Kalapot le és földig hajlás a játék zeneszerzői előtt! A korabeli klasszikusokat idéző rockos zenei betétek hihetetlen hangulatot képesek teremteni, ráadásul, ahogy az a stáblistában olvasható, a számokat javarészt maguk a zeneszerzők adják elő kis zenekarukkal. Elképesztően profi! A hanghatások terén is magasra teszi a játék a mércét, még egyszerű sztereó hangszórókon keresztül is magával ragadó atmoszférát teremt. Állandó ciripelés, ágreccsenés, brekegő békák, osonó gyikok – mindez tisztán, ugyanakkor nem sterilen. Na és a becsapódó lövedékek! Mélynyomó-tulajdonosok a gyomrukban fognak érezni minden süvítő golyót. Jópofa dolog, hogy a bennszülöttek saját nyelvükön beszélnek. Mivel nem ismerem a vietnami nyelvet, különösen nem a kisebb törzsek nyelvjárásait, csak bizhatom benne, hogy az igényes fejlesztők erre is odafigyeltek...

## Mindent a kéznek

A játék irányítása a szokásos FPS-alapokon nyugszik annyi különbséggel, hogy ez a játék különösen megköveteli a pontos célzást. Ez legkomfortosabban a jobb egérgombbal használható, tehát aki eddig az ugrálást rendelte a jobb klikkhez, az jó lesz, ha valami alternatív megoldás után néz.

Ott lopják az ENSZ-segélyszállítmányt!

Minden first person shooter-szerelmesnek, aki még nem csömörlött meg az utóbbi idők háborúsjáték-dömpingjétől, bátran ajánlom a Vietcong: Fist Alphát. Belénk neveli, hogy mit is jelent félni a láthatatlan ellenségtől, összerezzenni minden reccsenéstől és nem utolsósorban megcsillanthatjuk vele legújabb gépünk képességeit. Csak nehogy sírás legyen a vége!

**Beton**

## AZ AMERIKAI FEGYVERKÉSZLET

- M1911A1 – strapabíró, könnyű .45-ös ismétlőpisztoly.
- Revolver 38 – a klasszikus '38-as forgótáras pisztoly.
- Smith & Wesson Model 39 – a Navy Seals kedvence hangtompítót igénylő küldetéseknél.
- M1 Carabine – ismét egy régi ismerős, 15 pisztolylőszeres tárral kizárólag közelre használatos.
- M1 Garand – a későbbi M14 őse, távcsővel és kiváló pontossággal. Ez már nem külső táras.
- Winchester 70 – no comment...
- USM3 Grease Gun – olcsó és hatásos gépfegyver 400 golyó/perces teljesítménnyel.
- Thomson M1 – a dobtáras Tommy Gun továbbfejlesztése, ütős de nehéz fegyver, leginkább közeli célpontok ellen.
- Remington 870 – a klasszikus pumpálós sörétes puska.
- M16 – az amerikai hadsereg favoritja, assault rifle néven szinte minden nem sci-fi alapú FPS-ben előfordul.
- M60 – a közkedvelt golyószóró, Schwarzenegger kezében és dzsipekre szerelve egyaránt jól mutat, kisebb járművek leamortizálására kiválóan alkalmas.
- Optikával ellátott M14
- M79 Grenade Launcher – gránátvető.
- Scorpion
- Sten MK II SMG
- bajonett

## AZ ELLENTÁBOR FEGYVEREI

- Tokarev TT – az M1911A1 párja.
- Makarov – A Tokarev TT leváltására készült modell. Kicsi, jól használható önvédelmi fegyver.
- PPS-41 Spagin – a Kelet Tommy Gunja a második világháborúban. Nagy tűzerő és tartósság jellemezte.
- PPS-43 – néhol máig is használt meggyőző tűzerejű gépfegyver.
- Mosin-Nagant – nagy múltra visszatekintő precíz puska.
- SKS Simonov – mindennapos puska. Szerte a volt keleti régióban kb 1 millió példányt gyártottak
- Twin barrel shotgun – duplacsövű vadászfegyver.
- Kalashnikov AK-47 – na aki ezt nem ismeri...
- SVD Dragunov – nyugaton is megbecsülésnek örvendő precíz távcsöves puska.
- RPD-Degtarev – jellegzetes támaszos géppuska.
- Tokarev SVT1940 távcsöves puska
- Degtyarev DP gépfegyver
- kés
- Ezeken felül a helyiek számtalan trükkös dzsungelcsapdával és aknákkal is kedveskednek a betolakodóknak

| | |
|---|---|
| grafika | 23/25 |
| zene | 15/15 |
| játékélmény | 30/40 |
| kategórián belül | 10/15 |

82%

összhatás 4/5

+
- remek zene és hangok
- korrekt mesterséges intelligencia

–
- nyomasztóan nehéz
- korlátozott mentési lehetőség
- felemás hangulat

Vietcong 85%
Line of Sight Vietnam 55%
Team Sabre 70%

Minimum gépigény: P3 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,8 GB HDD

# SACRED

:: fejlesztő ascaron :: kiadó deep silver :: web www.ascaron.com

**i** **Ascaron – Az 1991-ben alakult német cég vezetőinek játékipari tapasztalata összesen több mint 100 évet tesz ki, és erre különösen büszkék. Első játékuk a The Patrician volt (még Amigán is kijött), majd RTS-ekre, szimulátorokra és akciókra specializálódtak. Programjaik – amelyek közül talán a Pizza Syndicate és a Port Royale a legismerősebbek – a megbízható középszert képviselik.**

**Soha nem értettem, hogy ha egy fejlesztőcég másol és ezt kifejezetten arcátlanul teszi, miért próbálja tettét úgy beállítani, mintha újítana. Számtalanszor olvashattunk erre példát különböző fejlesztői interjúkban, és most a Sacredet készítő germán Ascaron is elkövette ezt a hibát: tagjai a 2D-s és 3D-s RPG-elemek egyedi vegyítéséről nyilatkoznak, soha nem tapasztalt játékélményről, amely székhez szögezi majd a játékost – holott egészen nyilvánvalóan csupán egy Diablo-klónról van szó...**

## Százszor-tört varázs

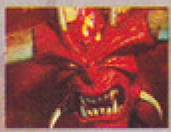
Már a játéktérül szolgáló világ, Ancaria megismerésekor húzhatjuk a szánkat, az eredetiséget hiányolva. Sacredben, de nem tudok osztatlan elismeréssel adózni olyan miliőnek, ahol folyamatos déjà vu érzés kíséri minden egyes lépésemet. A klisékre csak rátesz bugyutaságával az ezerszer hallott kerettörténet: egy vakmerő mágus megidézni a gonosz Sakkra démont, ám a szertartásba végzetes hiba csúszik. A démon elszabadul, és úgy dönt, ha már ezen a világon jár, jól megeszi reggelire az egészet, ezért idézgetni kezdi rosszarcú csatlósait és alattvalóit. Csak egy ember (vagy elf) mentheti meg Ancaria sokat szenvedett földjét... és itt nyugodtan engedjük ki azt az ásítást...

## Játszd újra! (ha bírod...)

Amivel a Sacred villantani akar, az minden kétséget kizáróan az a tény, hogy ha jobb (vagy ugyanolyan jó) nem is tud lenni, mint a klasszikus Blizzard-mű, igyekezik mindenben többet adni. Alapból hat különböző karakterrel eshetünk neki a játéknak: két klasszikus halálosztó (barbár, harci mágus) mellett megtaláljuk az elmaradhatatlan idegen fajokat (vadelf, sötételf) és két különleges, univerzális jómadarat (szerafista, vámpirnő) – mivel utóbbi kettő egészen idegenszerű lény (mondhatni, eredetiségükkel kiemelkednek Ancaria szürke világából), véleményem szerint velük a legélvezetesebb a játék. Természetesen minden karakternek megvannak a rá jellemző speciális képességei és harci cselekedetei, így aki az unalmas környezettel megbarátkozik, akár hatszor is teljesen új feltételekkel játszhatja végig a program 30 fő misszióját és 200 mellékküldetését. Ráadásul a teljes játéktér 70 százaléka már a kaland kezdetekor elérhető (a maradékot a küldetések teljesítésével szabadíthatjuk fel), így a linearitás egyáltalán nem jellemző a Sacredre, ami tovább növeli az újrajátszhatóságot. Emellett magasabb nehézségi fokozaton is megmozgathatjuk klikkelőizmainkat, ha tapasztalt karakter betöltésével kezdünk új játékot. És ha még ez sem lenne elég, 16 játékosig multiplayerben is kipróbálhatjuk a progit, akár egymás elleni harcban, akár kooperatív játékban.

> Vajon mitől lepődött meg Gandalf?

**EZ+AZ**



Diablo

\+

harc lóhátról

×

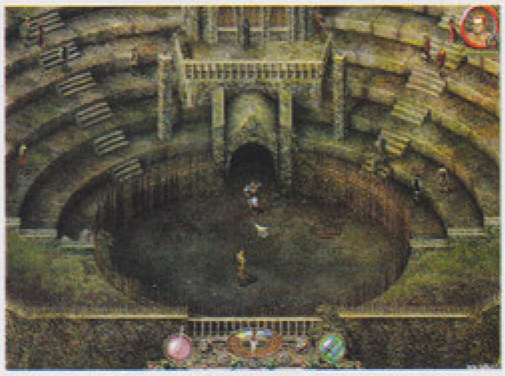
"light" megvalósítás

=

Sacred

Döbbenet, hogy a „kreatív designerek" egyetlen fantasy-környezetből sem bírják kihagyni az orkokat, sárkányokat és a többi közhellyé koptatott figurát. Néhány kivétellel sem a Diablo 1-2 gondosan megtervezett szörnyeinek, sem az ötletes, trükkös helyszíneknek nem látjuk nyomát. Rengeteg modell és textúra gazdagítja a játékot, elképesztő mennyiségű munka van a

> Shrek ájultnak tetteti magát, és arra vár, hogy valaki mesterséges légzéssel próbálja megmenteni



> A nézőszám egy NB1-es meccsével vetekszik

**VÁMPÍRNŐ:**
Igazi ezermester. Fegyverekkel is rendesen el van látva, de vámpírképességeit is igen sűrűn fogjuk használni. A több ellenfél elleni harc mestere, különösen, ha vámpírformát ölt. Az ellenfelek életerejének elszívása alapképesség nála, ezen kívül farkasokat tud megidézni, halálos harapásával saját oldalára állíthat egy ellenfelet, teleport varázslatának köszönhetően pedig a leggyorsabb karaktert köszönthetjük benne.

**SÖTÉTELF:**
Drizzt Do'Urden óta kötelező harcművész-karakter, ő is közelharci fajta. Szinte az összes csontozókést és -fejszét jól kezeli, de akkor sem esik kétségbe, ha az öklét kell használnia. Gyorsabban és keményebbet üt, mint harcban kevésbé járatos társai, védekezése is jóval akrobatikusabb. Harci trükkjeit mindenféle főzetekkel és gránátokkal egészíti ki, amelyek között mérgezőt és bénítót éppúgy találunk, mint vakítót és robbanót.

**SZERAFISTA:**
A rejtélyes angyalimádó szekta követője, a legkülönlegesebb karakter a játékban. Közelharci és távolsági fegyverek használatában egyaránt jártas, speciális pengéivel és akrobatikájával szinte legyőzhetetlen ellenfél, és akkor még nem is használta a varázslatait! Néhány direkt sebző mágia mellett meg tudja növelni a látótávolságát, akadnak ellenfélzavaró és védővarázslatai – igazi jolly joker a játékban.

## Klónok harca

A Diablo-klónok lelke a harcrendszer, ami szinte minden esetben kimerül a komolyabb taktikát nélkülöző kattintgatásban – ezúttal is ez a helyzet. Bár látszik, hogy a készítők megpróbáltak valami újat létrehozni azáltal, hogy lehetővé tették a fegyverek, ütés- és lövéstípusok és a különféle varázslatok kombókba rendezését, a csata menetén ez mit sem változtatott. Megszállott módjára nyomkodjuk az egérgombot, két csata között pedig igyekszünk az elérhető tárgyak és a szintlépések során esetlegesen szerzett újabb kombinációs lehetőségek révén tovább növelni azt a kis sárga számot, ami akkor villan fel a képernyőn, ha eltaláljuk az ellenfeleinket. Valamelyest színt visz a dologba, hogy akárcsak a Diablóban, a Sacredben is képes néhány karakter segítő egységeket hívni (idézni, hatalma alá hajtani), és a mintegy 300 nem-játékos karakter közül is csatlósunkká tehetünk néhányat – ezeket az egységeket nem irányíthatjuk direktben, csak jönnek utánunk, és csapják, amit mi. Hasonló szerepet lát el a hátas is, ami talán az egyetlen igazi újítás – ilyet még nem nagyon láthattunk a műfajban. Érdemes a lovunkat is mindig tuningolni, mert a harci mének a közlekedés meggyorsítása mellett csatában is helytállnak.

Azért a Diablo 1-nél még mindig szebb...

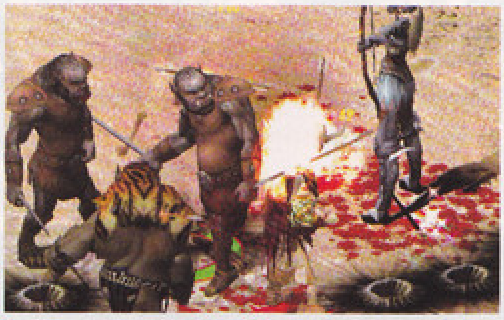
## Mindent a szemnek

Ha már a játékmenet nem tudott komoly meglepetéseket okozni, legalább a kivitelezésnek illik. A Sacred motorja nagyon igényesen jeleníti meg Ancaria világát, és érezhető töltögetés nélkül, három zoom-szinten kezeli az elképesztő méretű játékteret. A 16 különböző pályatípus (jégvidék, erdőségek, hegyvidék, sivatag stb.), a napszakok és az időjárás változása és a környezeti animációk igazán változatos, élő tereppé teszik Ancariát – csak hát ez az Ancaria annyira jellegtelen, hogy csont nélkül lehetne Faerun is, vagy bármely más kommersz fantasy-világ. A karakter- és szörnymodellek grafikája is príma, a real-time árnyékok és a varázslatok megjelenítése pedig gondoskodik arról, hogy ne maradjunk effektek nélkül. A bágyadt fantasy-hangulathoz a felejthető zene is hozzájárul, a hangokra viszont megint nem lehet panasz. Technikai oldalról még az AI-t kellene górcső alá vennem, de egy olyan játékműfajban, ahol a harc inkább reflexeken múlik, mint a taktikán, ez majdhogynem felesleges. Méretes ostobaságot mindenesetre egyik szörnytől sem láttam, a fő-

**HARCI MÁGUS:**
A közelharcban botokkal és kardokkal helytálló varázsló karakter elsődleges fegyvere a mágia (nahát!). Rodolfónk a már szégyenletesen elkoptatott tűzgolyó mellett tűzgyűrűt, tűzbőrt, földcsuszamlást, meteorvihart, savlövedéket, szélrohamokat, kővé változtatást és fagygyűrűt tud az ellenfelek arcába idézni, saját magát pedig láthatatlansággal, vízalakkal és gyógyító varázslatokkal segítheti.

**VADELF:**
A druida Sacred-beli megfelelője. Törékenysége senkit ne tévesszen meg: távolsági fegyvereivel (elsősorban speciális nyílvesszőivel) pillanatok alatt képes annyit sebezni, mint egy combosabb gladiátor. Főleg, ha természeti mágiáját is segítségül hívja: képes állatokat és növényeket irányítani, rejtőzést segítő külsőt ölteni, gyógyítani és szélrohammal lassítani az ellenfelet.

**GLADIÁTOR:**
A fantasy világok jól ismert mészárosa, kifejezetten hiányozna, ha nem lenne ilyen a játékban. Természetesen fegyverekre specializálódott a szentem, ő tudja a legtöbb közelharci kombót. Az ellenfeleket képes ellökni, eldobni, arcon verni, körkörösen támadni előre és hátra, és hasonló kunsztokat – elsősorban közelharci henteseszközökkel.



Közeli zoomnál a látvány már igen kellemes

Lovas nép a magyar, de bikiniben, nyereg nélkül?

hőstől annál inkább: a borzalmasan buta útkereső rutinnak köszönhetően többször sikerült végtelen ciklusba kergetnem a tereptárgyak kikerülésére láthatóan képtelen főhőst – ezt tudjuk be egyelőre a sajtóverzió 99 százalékos állapotának, és bízzunk abban, hogy a végleges játékban nem marad benne ez a csúnya programhiba. Az irányítás egyébként egy az egyben a Diablót idézi, de azt hiszem, az eddigiek után ez nem meglepő.

## Sacred bleu!

A cikk végén már illik bevallanom, hogy nem tartom sokra a Diablo-sorozat által képviselt műfajt, ezért én biztosan nem fogom még egyszer végigjátszani a Sacredet. De ha megpróbálok elfogulatlanul írni a kritika tárgyáról, azt kell mondanom, hogy igen korrekt, viszont ötlettelen klón jött ki az Ascaron műhelyéből. Jellemző a játékra, amit az egyik fejlesztő nyilatkozatában erényként tüntetett fel: a jóember boldogan mesélte, hogy több mint száz különböző fegyvermodell és 2500 feletti fegyverfajta található a játékban, ezért a netes közösségek fórumain bizonyára sűrűn előfordul majd a „Hol a bánatban találtad ezt a fegyvert?" kérdés. Igen, aki ezt várja a Sacredtől, nem fog csalódni: a Diablo szintjét nem éri el, de butított akció-RPG-nek nagyon is beválik. Akik viszont nem kedvelték a műfajt, egészen biztosan nem ettől a játéktól fogják megszeretni. Én már csak tudom…

**Stöki**

| | |
|---|---|
| grafika | 22/25 |
| zene | 11/15 |
| játékélmény | 32/40 |
| kategórián belül | 12/15 |

81%

| | |
|---|---|
| összhatás | 4/5 |

\+
- változatos világ
- tetszetős grafika
- nem lineáris

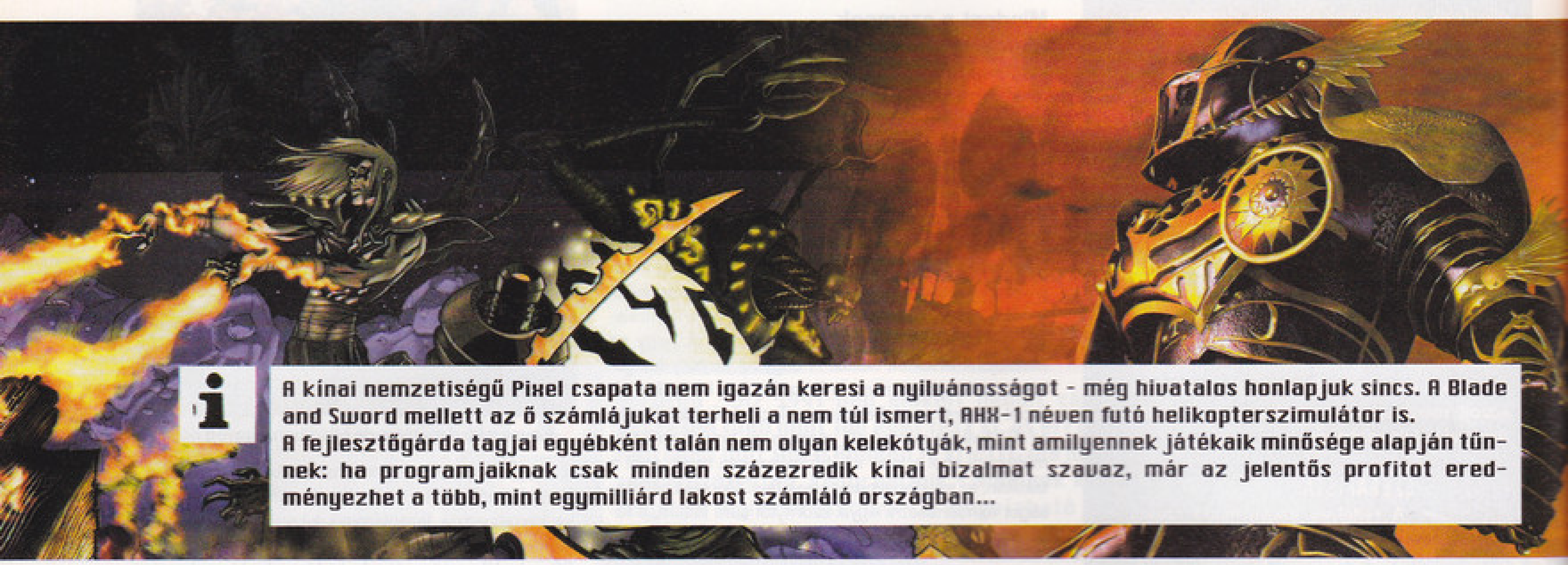
–
- monoton játékmenet
- zéró eredetiség
- borzalmas útkeresés

| | |
|---|---|
| Diablo 2 | 89% |
| Nox | 83% |
| Blade and Sword | 58% |

Minimum gépigény: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM

# BLADE AND SWORD

:: fejlesztő pixel multimedia :: kiadó whiptail interactive :: web www.whiptailinteractive.com



**A kínai nemzetiségű Pixel csapata nem igazán keresi a nyilvánosságot - még hivatalos honlapjuk sincs. A Blade and Sword mellett az ő számlájukat terheli a nem túl ismert, AHX-1 néven futó helikopterszimulátor is. A fejlesztőgárda tagjai egyébként talán nem olyan kelekótyák, mint amilyennek játékaik minősége alapján tűnnek: ha programjaiknak csak minden százezredik kínai bizalmat szavaz, már az jelentős profitot eredményezhet a több, mint egymilliárd lakost számláló országban...**

**Nagy fába vágja fejszéjét az a fejlesztő, aki a Blizzard valamely klasszikusának másolásával próbál meg hírnévre szert tenni. Általában még a legnagyobb csapatok ilyen irányú kísérletei is csúfos kudarcba fulladnak, a szőrösszívű értékelők többnyire lefitymálóan állapítják meg, hogy az adott program a közelébe sem ér a több éves klasszikusnak. Sajnos ez a felállás valósult meg a Blade and Sword esetében is...**

A játék legtöbb eleme a Diablo 2-ből köszön vissza. Már a megjelenítés is a lehető legjobban hasonlít a nagynevű elődre, itt is izometrikus kivitelezéssel van dolgunk (csak semmi 3D!), legfeljebb 800*600-as felbontás mellett, amin már két-három éve is felvontuk a szemöldökünket, ma pedig már abszolút idejétmúltnak tűnik. Szintén különc a program szinkronhangok tekintetében, ugyanis azokat a készítők nemes egyszerűséggel mellőzték: egyetlen árva szót sem hallunk majd hosszú kalandozásunk során.

A történet az egyszerű, meseszerű kezdet után (a kínai herceg bosszút áll a gonosz varázslón) egész szövevényessé válik. Egy ideig követtem az eseményeket, de végül nem igazán állt össze a kép számomra... Vagdalkozásunk környezete, ha eddig nem derült volna ki, az ókori Kína lesz, erős fantasy beütéssel. Kiirtandó haramiák tekintetében nem kell szégyenkeznie a programnak, több mint száz fajból származó csúnyaság vére fogja kardunkat rozsdásítani, mire a játék végére érünk, ráadásul ezek mindegyikéről rövid leírást is olvashatunk minienciklopédiánkban.

Mirelit Diablo: az ízek nem az igaziak...

## Fejlődési képtelenség

Annak idején sokan kritizálták a Diablo 2-t, milyen nevetséges, hogy a lekaszabolt szúnyograjból egy komplett páncélzat esik ki jutalomként. A Blade and Swordban ilyen mosolyfakasztó dologgal biztosan nem fogunk találkozni, a legyőzött szörnyek hulláiból ugyanis különböző üvegcséken kívül az ég adta világon semmilyen használati tárgy nem szerezhető – sőt, ilyen apróságok (páncél, fegyver stb.) árulásával a városban sem vesződnek...

Sok fejlesztési lehetőségünk karaktereinket tekintve sem lesz, mert a szintlépés abból áll, hogy kicsivel megnövekszik minden tulajdonságunk értéke. Sajnos a mi beleszólási lehetőségünk a néhány harci képesség kifejlesztésének sorrendjében merül ki csupán – a játék végére ugyanis mindenképpen elérjük az összes képességünkkel a legmagasabb, négyes fejlettségi szintet.

A harc – ami a játékidő kb. 90 százalékát teszi ki – egész élvezetes, változatos, és kihívást jelent. Érdekes újítás a Diablóhoz képest a védekezés lehetősége, ami a sprinteléshez hasonlóan fogyasztja kitartáspontjainkat, valamint hogy sima kardcsapásokkal egyszerre több szörnyet sebezhetünk. Apró figyelmesség, hogy karakterünk automatikusan úgy fut, hogy mindig a legközelebbi ellenfél felé fordítja tekintetét és fegyverét, valamint a különböző kombók beépítése a harcba. A játék már az első fejezetben sem könnyű, nagyon kell figyelni, hogy egyszerre lehetőleg ne harcoljunk kettőnél több bestia ellen, mert pillanatok alatt a földön találjuk magunkat. Halálunknak szinte semmi jelentősége nincs, mert mindig újraéledünk a táborban, ráadásul mivel gyakorlatilag nincs semmilyen felszerelésünk, nincs mit elvesztenünk.

Érdekes, hogy a zenét általában a gyengébb játékokban is jól eltalálják, és nincs ez másként most sem: a dallamok tényleg tökéletesen visszaadják a Távol-Kelet mesés hangulatát, és ideig-óráig hangulatossá teszik a programot, mely amúgy iszonyatosan hosszúra sikerült. A fejlesztők és legtürelmesebb klikkelőhuszárok szerint több mint száz órába telik végigvergődni a játékon. Multiplayer módra már nem futotta a készítőknek - bár a Diablo 2 és a Battle.net nyomába érni ezen a téren már tényleg reménytelen lett volna.

Ez a grafika három-négy éve lett volna szép

## Konklúzió

Jópofa ötletei ellenére erős fenntartásokkal tudom csak ajánlani a programot. Ha már agyonjátszottad magad Diablo 2-vel, Dungeon Siege-dzsel és kiegészítőikkel, és még mindig határtalan késztetést érzel az egérklikkeléses népirtáshoz, bátran vethetsz egy pillantást a Blade and Swordra.

**Greg5**

| | |
|---|---|
| grafika | 15/25 |
| zene | 11/15 |
| játékélmény | 26/40 |
| kategórián belül | 06/15 |

65%

összhatás 3/5

\+ vérbeli diablós játékmenet
\+ hangulatos aláfestés

– elavult grafikus motor
– rpg elemek szinte teljes hiánya
– a hangokat kifelejtették belőle

Diablo 2 89%
Return of the King 84%
Dungeon Siege 85%

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD

# > BEYOND GOOD AND EVIL végigjátszás

**Kétségtelen, hogy a tavalyi év meglepetésjátéka megérdemel egy részletesebb leírást. Az alábbi végigjátszás - az önálló játékot és felfedezést támogatandó - csak a fő sztorivonalat ismerteti. Minden tárgy helyét nem fogom leírni, csak a küldetésekhez feltétlenül fontosakat (a gyűjtögethető tárgyakat külön szövegdobozokban találjátok). A többi úgysem nagy kunszt, a légpárnás járgány iránytűjének használatára például bizonyára mindenki rá fog jönni magától is. A tárgyakat mindig vegyük fel a játékban található tárolókból, a pénzünket ne csak gyógyító kajára verjük el, hanem gyöngyökre is spóroljunk, és fényképezzünk le mindent, ami mozog és még nem találkoztunk vele. Leírás indul, három és...**

## Világítótorony

> Az intro után szecskázzuk fel az ellenfeleket, majd amikor Pey'J megment, körkörös támadásokkal intézzük el a szörnyet védő tüskéket, és amíg azok visszahúzódnak, csapkodjuk meg ellenfelünk szemét. Amikor megdöglik, vegyük fel az utána maradt gyöngyöt, majd az Alpha Sectionnel való találkozás után fedezzük fel a világítótornyot. Vegyük fel a fényképezőt, kezdjük el fotózni a világ fajait, mire hamarosan visszajön az áram (a képekből kapott pénzen befizetjük a számlát), és megnyílik az út a szabadba (ott is akad fényképeznivaló), onnan pedig a hangárba. Menjünk Pey'J műhelyébe, vegyük fel a lemezt és mentsünk. Fussunk vissza a hangárba, a légpárnás mellett toljuk Pey'J-vel arrébb a generátort, hogy beinduljon a jármű. Száguldjunk ki vele a nyílt vízre.

## Mammago Garázsa

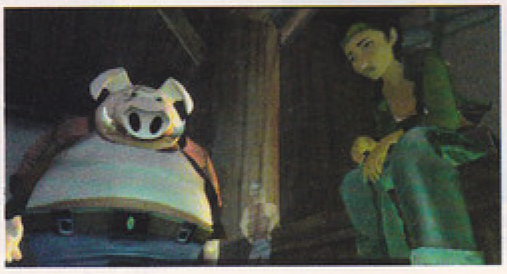
> A vízen lefullad a motor, de Mammago egyik legénye bevontat bennünket. Nála vegyük meg a gyöngyért a motort, és már mehetünk is vissza a vízre, ahol egy szörny legyőzése után meglátogathatjuk a Black Isle szigetet.

## Fekete Sziget

> A titokzatos idegentől megkapjuk a küldetést: Ugyanazon állat hím és nőstény példányát kell lefotóznunk. Menjünk a sziget belseje felé, a páros kapcsolókat Pey'J segítségével nyissuk ki. Hamarosan egy mérlegszerű szerkezethez érünk, ott beszéljünk Pey'J-vel. Álljunk az egyik dobbantóra, és vegyük rá Pey'J-t, hogy ugorjon rá a másikra. Fent a fogaskerékkel engedjük le a két hidat, és fussunk tovább. Egy térképbe botlunk, fotózzuk le és analizáljuk (a továbbiakban minden fontos helyszínen el kell végeznünk hasonlót). Ha továbbszaladunk, két lényt találunk. Az egyik narancsszínű gomba, a másik csalánozóféle, ami elzárja az utat csápjaival. Utóbbit egyszerűen elintézhetjük, ha párat rácsapunk, előbbi pedig a leghasznosabb állat a játékban. Ha ugyanis rávesszük Pey'J-t, hogy dobbantson, egy nagy buborék emelkedik ki a gombából, amit mi tovább csaphatunk, mint egy baseball-labdát. Pár ilyen buborékkal robbantsuk fel a ládákat, majd menjünk tovább. Ismételjük meg a baseballozást a csille túloldaláról, menjünk fel a lerobbantott hidon, fent pedig toljuk arrébb a csillét, és a fogaskerékkel nyissuk ki a kijáratot. Menjünk fel a járatban, majd a csata után a kettős kapcsolónál tovább. Essünk le, rúgjuk ki a szekrényeket – az egyikben Pey'J drótvágót talál. Menjünk vissza a csillékhez, ott Pey'J vágja el a drótkerítést, és menjünk tovább. Oldalazzunk át a túloldalra, toljuk közelebb a robbanószeres csillét a növényhez, a baseball-trükkel robbantsuk fel, majd miután Pey'J csatlakozik hozzánk, menjünk tovább. A csata után újabb mérlegnél kell feldobatnunk magunkat, majd túloldalt nyissuk ki az ajtót Pey'J-nek. Itt is találunk egy drótot, ott menjünk tovább. Újabb kemény harc következik, majd értelemszerűen a fogaskerék használatával juthatunk tovább. Előbb-utóbb Pey'J szól, hogy meglátta a két állatot, amit le kell kapnunk. Egy képen fényképezzük le őket, majd győzzük le a főszörnyet a következőképpen: amikor röpköd, kerülgessük, ha pedig kidugja a fejét valamelyik lyukból, Pey'J ugorjon rá, és amíg a szörny kába, üssük meg párszor. Ha meghalt, vegyük fel a gyöngyét, hagyjuk el a szigetet, és irány a városközpont.

## Városközpont

> Ismerkedjünk a helyszínnel, majd menjünk az Akuda bárba, ahol beszélgessünk a helyiekkel, esetleg fosszuk ki Rufus szobáját (lásd a hatos gyöngy leírását), vagy verjük meg Francist a lökdösős játékban. A küldetés a bár emeletén levő itt a piros, hol a piros játéknál folytatódik, ahol a jelszó bemondása után elnyerhetünk egy négyjegyű kódot. Ezzel nyissuk ki a fenti harmadik ajtót, majd bent álljunk a forgóajtóba, és jelentkezzünk az IRIS főhadiszállásán. Bent a mozi után vegyük fel a lemezt, majd menjünk ki. Mivel most már van városi belépőnk, nem állítanak meg az őrök, így betérhetünk Ming-Tzuhoz. Vegyünk tőle minden földi jót (állat- és gyöngydetektort mindenképpen), majd esetleg fosszuk ki a Transit nevű helyet (Ming-Tzutól balra). Ha eleget bohóckodtunk a városban, ugorjunk el Mammagóhoz.



## Mammago Garázsa

> Vegyük meg öt gyöngyért a neutralizáló ágyút a légpárnásunkra. Az ágyúval célra tarthatunk az elpusztítható objektumokra, így például az Alpha Section vízi őreire is, akik ezután hiába próbálnak visszafordítani bennünket az Alpha Section-érdekeltségek bejárataiból. Miután portyázunk kicsit a környéken (esetlen fosszuk ki az egyes és kettes csempészbarlangot vagy a Vorax's Lairt), teszteljük is az ágyút a Nutripils Factoryt őrző figyelőroboton, majd hajtsunk be az őrzött területre.

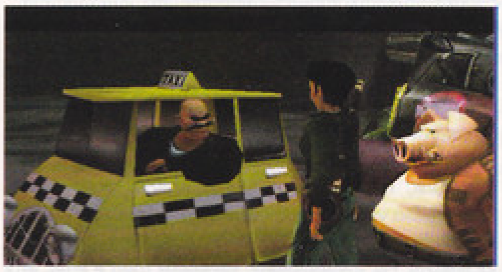
## Nutripils gyár

> A bejáratnál fényképezzük le a kódos ajtót, majd pötyögjük be a levélben kapott kódot. Menjünk tovább, amíg lehet, majd feszítsük ki a rácsot, és a sugarakon átkúszva-ugrálva túloldalt kapcsoljuk ki a sugarakat. Toljuk a ládát a vájatba, majd az elektromos kapuba, és másszunk át a ládán a központi liftterembe. Két ajtót találunk itt, először menjünk az Electrical Roomba. Bár itt még nem fogunk tudni továbbmenni, találunk egy térképet, amit fényképezzünk le. Menjünk vissza a köz-

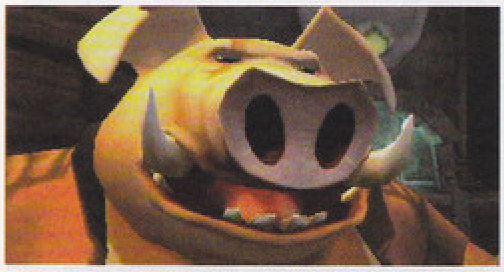
ponti terembe, és tovább a Laboratoryba. Ott ne hívjuk még a liftet, menjünk tovább, toljuk a két óriásbiztosítékot az elektromosság két végéhez, és menjünk be, ahol egy gyöngy és fényképeznivaló vár. Menjünk vissza a szolgálati lifthez, hívjuk le, menjünk fel, és fent üssük a robotot az elektromosságba. A következő teremben megtaláljuk HH ügynököt. Fényképezzük le a tartályban, publikáljuk a képét, majd fényképezzük le a kódos ajtót és nyissuk ki a levélben kapott kóddal. Bent egy kesztyűt találunk, amivel már tudunk kameranézetből lövöldözni. Lőjük a zöld szörnyet, amig el nem engedi HH-t. Vegyük rá az ügynököt, hogy törje át a rácsot, menjünk utána: visszajutunk a fő liftterembe. Csata következik, az egyik főszörnyet kell lezúznunk. Amikor a szörny fent van valahol, lőjük. Amikor leereszkedik velünk egy szintre, szintén lőjük. Ekkor eltakarja a szemét, így gyorsan oda tudunk menni, és rá tudunk mérni néhány ütést. Ismételjük ezt, amíg el nem pusztul és a gyöngye le nem esik a vízbe. Menjünk vissza az Electrical Roomba, ahol már tovább tudunk jutni. Van egy rész, ahol a plafonventilátoron ül egy patkány. Lőjük a ventilátor lapátját át a túloldalra, hogy működésbe hozza a másik ajtót. Ott menjünk tovább, vegyük el a robottól a háromszög-kódkártyát, majd küzdjünk meg még több robottal (az egyiket baseballozzuk be az elektromosságba). A háromszög jelnél használjuk a kártyát, és vegyük ki mindkét biztosítékot (fuse). Fussunk vissza a központi liftterembe, ott javíttassuk meg a malaccal a liftmechanikát, illesszük a biztosítékot a liftajtó mellé, majd lőjük le a liftajtó fölött jobbra menő vezetéket, hogy leérjen a delejbe, és áram alá hozza a liftet. Használjuk az immár működő fölliftet. Fent csatázzunk, majd Jade-del másszunk fel a csöveken és ládákon, rúgjuk be a drótot és haladjunk tovább. Futószalagot

látunk fentről, és egy röntgenképet, ami a ládák tartalmát mutatja. Ezt fényképezzük le, meglesz az első kép a riportunkhoz. Fussunk vissza az előző terembe, ahol éppen elrabolják Pey'J-t. A mozi után toljuk a magas ládát az ajtóhoz, ugorjunk fel rá, és az ajtó résén bekukucskálva lőjük meg az ajtónyitó gombot. Bent rúgjuk be a drótot, és menjünk tovább az alagútban, őrök mellett elosonva. Most több lopakodós rész következik. Két őr mászkál egy teremben, mi pedig a sarokról nézzük őket guggolva – ez az alapfelállás. Amikor háttal vannak nekünk, lőjük ki az egyik hátán levő zöld tartályt, mire a másik elkezdi javítani a tartály gázától megvakult őrt – ekkor lőjük ki a javító őr tartályát is. Amikor már minden őrnek rossz a tartálya, ártalmatlanok, lerúghatjuk őket. Ezt nagyon sokszor meg kell tennünk a játék során! Ha észrevesznek, meneküljünk biztonságos helyre, különösen, ha utánunk dobnak egy fürkészrobotot. A fentiek szerint vergődjünk tovább az őrös termeken, amig nem találkozunk HH ügynökkel. Lőjük ki a lángok alatti kapcsolókat, hogy HH eljuthasson a terem túlsó végébe. Vegyük rá, hogy nyomja meg a gombot, mire egy pillanatra megszűnnek a sugarak, és átcsusszanhatunk. A túloldalon a háromszögkóddal szüntessük meg végleg a sugarakat. Osonjunk tovább, üssük le az őrt amikor háttal van nekünk. Az újabb őr csak áll egy helyben, ezért még előtte másszunk fel a bejáró melletti kis létrán, egészen az őr feje fölé. A háta mögött ereszkedjünk le és csapjuk le. Menjünk tovább, hatástalanítsunk még két őrt az ismert módszerrel, majd haladjunk át a szállítószalagos terembe. Itt a háromszöges zárnál kikapcsolhatjuk a sugarakat, és visszajuthatunk a szint elejére, de még ne arra menjünk, hanem a futószalag irányába. Amikor éppen láda jön a futószalagon, bújjunk mögé,

és kövessük lopakodva – így eljutunk a terem másik végébe, ahol jobbra van egy ládás bejáró (Closet). Oda menjünk be, bent pedig a másik ládarakáson felmászva jussunk el a Nutripils Vat helyszínre. Hatástalanítsuk az őrt (a gomb nyomásával oda lehet csalni, és másik oldalról a hátába kerülni), majd a következő teremben vegyük fel a szekrényből Pey'J cipőjét és mellőle a lemezt. Menjünk tovább, mire két robot támad ránk – a két elektromos kapuba csapkodjuk be őket. Irány a szekrénnyel szembeni bejáró, ahol a számítógéptermet találjuk újabb lemezzel. Menjünk vissza a szekrényhez, majd a másik irányba tovább, átkúszva és átbukfencezve a sugarak felett és alatt. A következő teremben lopakodjunk át a kis alagúton majd túloldalt másszunk fel és ártalmatlanítsuk az őrt. Menjünk fel a graviliften, fent zúzzunk le két őrt, és menjünk tovább. Újabb terembe érkezünk, ahol három őr posztol. A futószalagos ládával lopakodjunk el a háttal álló őrig, majd ártalmatlanítsuk és rögtön fussunk a fal melletti lyukhoz, ahol essünk le a kis csatornaszerűségbe. Ha elmúlt a zűr, másszunk ki a futószalag végéhez közel, majd ha láda érkezik, kapaszkodjunk bele. Várjuk meg, míg a daru a ládával együtt átrak a másik futószalagra, és essünk le. Kerülgessük ki a sugarakat, majd jussunk el a mozgatható platformhoz. Lőjük meg a kapcsolóját,




amikor az őr is a platformon van, majd másszunk rá a platformra, és lőjük meg megint a kapcsolót (fejet lehúzni!). Menjünk tovább körbe a terem oldalán, túloldalt pedig fényképezzük le a sisak nélküli őrt. Lopakodjunk tovább, ki a teremből. Az ismert módokon haladjunk sugarakon és őrökön át, míg egy ferde rámpás teremhez nem érünk. Menjünk le a rámpán, iktassuk ki a két őrt, majd a fali tárolóból vegyük fel a négyzetes kódkártyát. Tüntessük el vele a sugarakat, menjünk be, majd haladjunk tovább a négyzet jelű ajtón. Megint a négyzetes kártyával hatástalanítsuk a sugarat, majd iktassuk ki az őrt. Ha minden igaz, most a futószalag túlsó végén vagyunk. Itt fényképezzük le a kódos ajtót, majd a kapott kóddal nyissuk ki. Menjünk tovább, nézzünk a kamerába, majd küzdjünk meg a hulladékszörnyyel. HH is megérkezik a küzdelemre. Szóljunk rá HH-ra, hogy akciózzon, mire ő kiüti ellenfelünk egyik lábát. A másikat ugyanekkor üssük ki mi, mire a szörny pár másodpercre a padlóra kerül. Ekkor kell a fejrészéhez kerülni, és lőni a zöld golyót, ami a fémtestben található. Ismételjük ezt, míg a szörny ki nem purcan, vegyük fel a gyöngyöt, kövessük HH-t vissza a gyár elejére. Szálljunk motorcsónakba és szedjük össze a másik főellenfél gyöngyét, ami lehullott a vízbe. Ez után azt



látjuk, hogy zárva a kijárat, ezért dokkoljunk be megint, másszunk fel a csöveken, majd balra. Küldjük át a rácson HH-t, majd bent tegyük a másik biztosítékot a helyére. Gyorsan szálljunk a légpárnásba, mert négy és fél percünk van, hogy beérjünk a városba, az Akuda bárba.

## Városközpont

> Az IRIS főhadiszálláson meggyógyítják HH-t, aki így már velünk tart. Vegyük fel az IRIS által ajánlott gyöngyöket, majd esetleg vegyük meg a Nourinál és Ming-Tzunál levőt is. Ezután több olyan helyet is meglátogathatunk, ahova nem kötelező elmenni, de érdemes. Az egyik a városban található négyzet jelű ajtó, ami mögött egy kóddal nyithatjuk a gyöngy rejtekét – a kódot az Akuda bár első emeleti ajtaja mögött található kecskétől szedhetjük ki. Találunk még egy rácsos ajtót a városban, ezt betörethetjük HH-val. Mögötte meglehetősen lineáris rész következik, lopakodás, sugárkerülgetés, időzített ajtók – az eddigiek után nem lehet gond. Összesen három gyöngyöt szedhetünk össze itt, a végén nagy futást kell produkálnunk az őrök és robotok elől. Az Akudával szemben egy háromszög jelű ajtót is találunk, amely mögött a ládát eltolva újabb magánakcióra kerülhet sor az Alpha Sections raktáraiban. Sok sugarat és őrt kell kikerülnünk, az őrök esetében követve a mozgásukat – ez sem lehet probléma, három gyöngyöt gyűjthetünk be itt. A raktár végén teherliftet találunk két ládával. Tapasztaljuk ki pár halálozás árán, hogy hol állnak felfelé menet az őrök, majd teljesítsük a liftes részt azzal, hogy mindig a ládák azon oldalára állunk, ahol takarásban vagyunk az őrök elött. Ha már úgy érezzük, hogy többet nem tartogat számunkra a város, látogassunk el Mammagóhoz.

## Mammago Garázsa

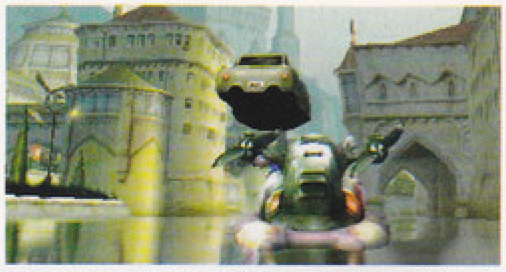
> Vásároljuk meg a Jump Kitet, és szereltessük a légpárnásra. Ennek segítségével már át tudjuk ugrani a vízi akadályokat, elsősorban a lézerkerítéseket. Garázdálkodjunk a térképen ott, ahova most már ugrással is bejutunk. Vegyük fel a gyöngyöt a városi csatornarendszer egyik oldaljáratában, látogassuk meg a gyártól nem messze levő titkos Alpha Section kirendeltséget, vagy fosszuk ki a hármas és négyes csempészbarlangot, esetleg fényképezzük le az elérhetővé vált új állatokat. Ha már nem tudunk vagy nem akarunk mást tenni, vegyük az irányt a Slaughterhouse, azaz a vágóhíd felé.

## Vágóhíd

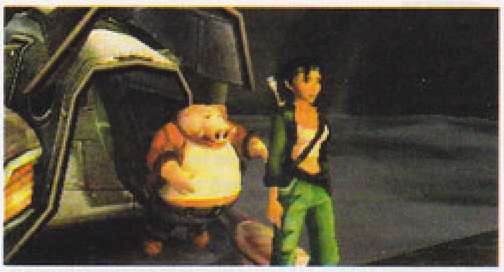
> Nevezzünk be a hármas versenyre, de ne versenyezzünk, hanem bent keressük meg a piros sugarakkal lezárt oldaljáratot, és ott ugrassunk be. Kisebb ámokfutás kezdődik, ahogy egy torpedós robot elől menekülünk az úton, kerülgessük ki a lövedékeit. Haladjunk tovább, amíg zárt, vizes térbe nem esünk. Itt robotaknák állják el az utat, egy lebegő robot pedig a vizet pásztázza. Menjünk be a fénykörébe, mire elküld egy mozgó víziaknát. Az aknát vezessük a legközelebbi robotaknának, mire az felrobban. Ezt többször ismételjük meg, amíg meg nem tisztítjuk az utat a robotaknáktól, majd kössünk ki, és verjük le a szörnyeket. Ezután toljuk arrébb a kapuszárnyakat és menjünk tovább a másik csatornába a légpárnással. Kerülgessük a lézereket és aknákat, és utazzunk tovább, amíg egy vizes terembe nem esünk. Ami innen számunkra fontos, az egy kettős bejáró és egy másik, ami tele van vízi

robotaknákkal. Menjünk be a kettős bejáróba, majd a középső járaton haladjunk fel. Fent lökjük le a vízbe a fémládát, és mielőtt mi is leesnénk, fent forduljunk jobbra, és lőjük le a másik ládát (vagy ugráljunk körbe hozzá, és úgy lökjük a vízbe). Ha mindent jól intéztünk, három ládánk van a vízben – ezekkel hatástalanítsuk a robotaknákat, majd menjünk tovább, amíg egy nagy fémrácshoz nem érünk. Dokkoljunk be, lőjük meg a fenti irányítóteremben látható kapcsolót, majd szálljunk be a légpárnásba és menjünk tovább. Hamarosan újra dokkolnunk kell. Másszunk fel Jade-del a terembe, ahol intézzük el a repülő robotot (a tartályokba kell célozni). A lézereken túl a terem másik oldalán van egy kapcsoló. Nyomjuk meg, majd azonnal rohanjunk vissza a hajóhoz és csorogjunk át a rács túloldalára. Ott is kössünk ki – így most már HH fel tud jönni velünk, és ki tudja ütni a lézereket. Haladjunk tovább be az épületbe, toljuk bent a ládát a fenti átjáró alá, és másszunk át. Zsákutcába jutunk, de van egy titkos járat, észre is vesszük. Szaladjunk vissza a légpárnáshoz, ott a rácsnyitó kapcsolótól balra másszunk fel, és ugorjunk át a rács tetejére. Nyomassuk meg a rácsnyitót HH-val, és amikor a rács felemelkedik, másszunk tovább balra fel. Meg-

van a titkos járat, másszunk át, és hatástalanítsuk a robotot. Irány vissza a másik terembe HH-ért, majd megint be az épületbe. Töressük át HH-val a rudakat, és haladjunk tovább a metrószerű járgánnyal. A túloldali ellenfeleket csapkodjuk bele az elektromos kapukba (ha elfogynak az ellenfelek, de még van kapu, a kapcsolóval újakat kérhetünk). Egyikük eldobja a második háromszög-kódkártyát – vegyük fel és adjuk HH-nak. Nyissuk ki együttes erővel a következő ajtót, odabent pedig küldjük mindig előre HH-t, hogy kikapcsolja a vörös sugarakat. Mindig gyorsan bukfencezzünk át a kék sugarakon, hogy továbbjussunk. Hamarosan a központi teremhez érünk. Öljük meg az őröket, aztán fotózzuk le a központi teremben levő bizonyítékot. Innen térjünk vissza a légpárnáshoz, majd csorogjunk vele tovább egyenesen, és térkép alapján keressük meg a North Wing helyszínt (kis lejtőn kell felvezetnünk). Bent kettéválik a csapat: Jade-del menjünk balra, a csöveknél bújjunk át, és túloldalt intézzük el az őrt. Lőjük meg a kapcsolót, majd menjünk vissza a platformmal. A ködös szobában lopakodjunk át a terem túlsó végébe. Ez a négy őr között nem lesz könnyű, célszerű a köd nélküli emelkedős részeken gyors bukfencekkel átjutni. Haladjunk tovább, rúgjuk meg az elektromos dobozt, majd a kék sugarakat kerülgetve gyorsan menjünk a zsákutca végébe és vegyük fel a biztosítékot. Térjünk vissza, a lift mellett használjuk a biztosítékot, majd menjünk fel a lifttel. Fent a két robotot csapjuk bele a két elektromos kapuba. Az egyik mögött tárgyakat találunk, a másik mögött kell továbbmennünk, de van még itt harmadik ajtó is, mögötte két őr – ha őket kinyírjuk, további tárgyakhoz juthatunk. Haladjunk tovább, amerre lehet, kerüljük ki az aknákat, egy terembe jutunk, ahol négy őr posztol. Nem lehetetlen őket elintézni, nagyon óvatosan kell sunnyogni-lö-



völdözni hozzá, de el is lopakodhatunk mellettük, követve a mozgásukat – mindkét megoldás sok-sok újrakezdést igényel... A teremből két kijáratot találunk: az egyik kis bekúszó, ahonnan egy gyöngyöt tartalmazó terembe juthatunk (a bekúszóból egyébként biztonságosabban ki tudjuk lőni az őröket), a másiknál pedig továbbmehetünk. Hamarosan egy elektromos dobozt találunk megint, és egy magas, karcsú ládát. Ezt toljuk el, mögötte kis járatra lelünk. Rúgjunk bele a dobozba, mire kimegy az áram, majd rohanjunk be a kis járaton, és a csapdákat kerülgetve jussunk el a biztosítékig és vegyük fel. Ezzel a folyosóvégi liftet aktiválhatjuk, használjuk is a felvonót. Rohanjunk tovább, intézzük el az őrt, majd keressük meg az újabb őrt. Várjuk meg, amíg a hozzánk közel levő platformhoz ér, ekkor lőjük meg a platform kapcsolóját, mire az őr meghal. Másszunk rá a platformra, és lőjük magunkat tovább. HH csatlakozik hozzánk, és a következő teremben segít is leverni három őrt. Ebben a teremben kell lefényképeznünk a következő témát (a hordókat) a riporterunkhoz. Ha megvan, menjünk oda, ahol imént találkoztunk HH-val, kapcsoljuk ki a piros sugarakat és jussunk vissza a légpárnáshoz. Menjünk tovább a vízben jobbra, amíg egy hajtűkanyarban robotaknákat nem találunk. A már ismert módon provokáljunk torpedókat a lebegő fürkészekből, és vezessük ezeket a robotaknákba. Menjünk tovább mögöttük az aknamezőre. Mindig lőjük ki az előttünk levő aknákat, úgy hajtsunk tovább. Kössünk ki, majd töressük át a rácsot HH-val. A következő teremben csapjuk le az őrt, majd másszunk fel a létrán, rúgjuk be a rácsot, és másszunk le a túloldalon. Fussunk tovább, intézzük el az őrt, majd ügessünk, míg egy hidszerű rámpához nem érünk. Ennek túlsó végén essünk le a három őr közé. Arra kell lopakodnunk, amerre ketten állnak, de nem nehéz őket kicselezni. Ha továbbjutunk, keressük meg a liftet, ami előtt egy magas láda áll. Toljuk a ládát a liftre, liftezzünk le, rúgjunk a fali dobozba, vegyük ki a biztosítékot, majd a ládán felmászva jussunk vissza a felső szintre. Most menjünk fel a graviliften, intézzünk el két őrt (vagy lopakodjunk el mellettük), majd gázoljunk tovább újabb őrökön (valahol itt egy gyöngyhöz is jutunk). Keveredjünk el a foglalathoz, ahol hiányzik a biztosíték. Használjuk az imént találtat, majd a nyíló ajtón menjünk tovább. Ereszkedjünk le a futószalagos terembe, és kapcsoljuk ki a vörös sugarakat. Haladjunk tovább, amíg nem találkozunk HH-val. Másszunk át az aknákon, irtsuk ki az őröket, majd kapaszkodjunk fel a csőnél az elektromos áramhoz. Kérjük meg HH-t, hogy nyomja meg a gombot, és másszunk tovább fel, amíg nincs áram. A központi teremhez tartunk megint – nem nagy kunszt, csak újabb őröket kell kilőni közben. Haladjunk, amíg egyszerre két őrbe nem botlunk. Őket is intézzük el, majd a kék sugarat átugorva vegyük fel a biztosítékot onnan, ahol az őrök járőröztek. Ugyanitt a víz túlpartján lesz a harmadik téma a riporthoz, fényképezzük le. Menjünk vissza a kék sugáron, használjuk a biztosítékot és haladjunk tovább. Visszajutunk HH-hoz, akivel menjünk vissza a légpárnáshoz. A már megjárt úton, aknákon át vezessünk vissza a bejárathoz, ahol rács állja el utunkat. Fényképezzük le a rács melletti kódos ajtót, pötyögjük be a levélben kapott kódot, és utazzunk tovább a nyíló ajtón át. Ismerős terembe jutunk: innen mehetünk vissza az egyik alagúton a hármas-négyes versenyhez – tegyük is meg ezt az utat. A versenyről már szabad az út a nyílt vízre, ahol újabb kígyó támadását követően visszatérhetünk az Akuda bárba.



## Városközpont

> A város lakói riportjainknak köszönhetően már lázonganak, az IRIS főhadiszálláson maga a kormányzó mond köszönetet, és megkapjuk tőle a csillagos kódkártyát. A mozi után vegyük fel az IRIS-en az újabb gyöngyöket, majd irány a város. Megint vehetünk egy gyöngyöt Ming-Tzunál, és Francis is ad egyet, ha sikerül legyőznünk a lökdöső játékban (nem könnyű, a legutóbbi alkalom óta Francis sokat javult). Minden lehetőség közül a csillagkódos kapcsoló a legizgatóbb Ming-Tzu boltjától jobbra. Itt használjuk új kártyánkat, majd küldessük fel magunkat a lifttel. Kemény lopakodós rész következik a háztetőkön. Lőni nem szabad, és mindig az őrök háta mögött, a mászkáló őröket követve, fedezékről fedezékre sunnyogva kell felmásznunk a szinteken, míg meg nem találjuk a gyöngyöket. Utána már csak át kell vetődnünk pár csövön, és a felbukkanó Alpha-vezér elől kell elrohannunk. Végül HH ment meg – ideje, hogy bemutassuk neki az otthonunkat.

## Világítótorony

> Kössünk ki, nézzük meg a tárgylistában Pey'J cipőjét – két kódot találunk rajta. Az egyiket a világítótorony egyik felső szobájában kell bepötyögnünk, amelyikben gyerekrajzok vannak a falon. Itt találunk egy fali jegyzettáblát, a mögött van a terminál, ahol be kell ütni a kódot. Menjünk vissza ezután a hangárba, ahol a falon hasonló jegyzettáblát találunk, itt lesz a másik terminál a másik kódnak. Egy piros gomb válik elérhetővé, amit nyomjunk is meg. Feltárul Pey'J bácsi Beluga nevű űrhajójának rejtekhelye. Menjünk be, vegyük fel a lemezt és a stabilizátort, majd próbáljunk meg repülni, és állapítsuk meg, hogy ez nem megy. Látogassuk meg hát Mammagót.

## Mammago Garázsa

> Vegyünk egy repülési stabilizátort (most már kettő lesz), majd térjünk vissza a világítótoronyhoz, amit éppen most zúz szét az Alpha Section.

## Világítótorony

> Nézzük meg, mi maradt a toronyból, menjünk fel amíg lehet, és a mozibetét után induljunk vissza. A támadó repülőket tartályaik kilövésével ártalmatlanítsuk, majd menjünk a hangárba, ahol használjuk a Belugán a két stabilizátort. Most már ki tudunk repülni, és szárnyalhatunk Hillys világa felett. Ha valahova be akarunk menni, előbb vízközelben csatlakozzunk le a légpárnással a Belugáról, mert megfelelő leszállópályát csak a világítótoronyban és Mammagónál találunk.

## Fekete Sziget, vulkán

> Repüljünk el Black Isle vulkánjához, szálljunk le a közepén, és haladjunk be a csónakkal a vízi alagúton.

Nagy logikai trükkök itt nem lesznek, csak két hidat kell lebaseballoznunk, viszont tucatnyi choraxozt találunk itt – mindegyikért egy gyöngy a jutalmunk, ha lecsapjuk őket. (Ha mindent össze akarunk gyűjteni, érdemes elintézni a hármas és a négyes versenyt a Slaughterhouse-nál, mert ekkora már biztosan sok gyorsítónk van. Gyorsítót pedig muszáj használni a két versenyen, amúgy lehetetlenül nehezek.) Ha végeztünk, irány Mammago.

## Mammago Garázsa

> Vegyük meg a csillagmotort (a Belugával landoljunk, ne a csónakkal), és ha már tényleg nem akad semmi dolgunk a Hillysen, szálljunk a hold felé. Vigyázat! Ezután már nem nagyon van lehetőségünk visszamenni,

aki 100%-ra akarja teljesíteni a játékot, 55 állatot és 88 gyöngyöt számoljon össze, mielőtt elindul. Ha valami hiányzik, még ne szálljunk a holdra, és a gyöngy- és állatdetektort használva gyűjtsük be a hiányzókat.

## Világűr

> Itt egyetlen érdekességet találunk: az utolsó fotózható állatot (leírását lásd az állatoknál). Ezen kívül csak egy dolgunk lehet: a Selene nevű hold felé repülni.

## Selene

> Repüljünk a fenti radarba, és bent kezdjük meg utolsó nagy partizánkodásunkat. Nyomjuk meg a kapcsolót: fent elmozdul egy láda. A kapcsoló mellett ugráljunk fel a ládákon és csöveken, és kapaszkodjunk meg a ládában, amit az imént mozgattunk. Vegyük rá HH-t, hogy nyomja meg a kapcsolót, majd miután átmozogtunk a ládával, ugorjunk rá a Belugára. A terem túlsó végén az ajtótól balra van egy kapcsoló, azt lőjük meg, mire a másik láda felmozog. Lőjük meg megint a kapcsolót, majd villámgyorsan kapaszkodjunk meg a ládában. Ha jók vagyunk, még idejében sikerül a kapaszkodás, és átmozgunk a túloldalra, ahol a fogaskerékkel engedjük le a hidat. Még nem tudunk továbbmenni, ezért irány a Beluga túlsó végén levő terem, ahol vegyük rá HH-t, hogy álljon az egyik lépőgombra, a másikra lépjünk mi. Fura helyre kerülünk, folyosók és oszlopok közé, egyik oszlopból fénysugár jön. Ettől balra találunk egy tárgyat, amivel a tőle jobbra levő oszlopkezdeményt egészíthetjük ki teljes oszloppá. A fényes oszlopot elforgatva irányítsuk a fénysugarat az újonnan kapott oszlopra, majd menjünk át ahhoz, és azt is forgassuk úgy, hogy attól kicsit jobbra menjen a fény, ahol leereszkedtünk a lifttel. Kinyílik egy ajtó – sétáljunk oda, és bentről vegyük fel a következő oszlopgyártót. Fussunk vissza a legutóbb forgatott oszlophoz, és forgassuk a kettős ajtó felé, hogy azok kinyiljanak. Menjünk tovább a fény irányába, és pótoljuk ki a másik oszlopkezdeményt. Ezt forgatva egy kristályos termet is kifoszthatunk, de a továbbjutást a másik járat fogja biztosítani, ahol a fény rögtön megtalál egy újabb

oszlopot. Kövessük arra, amíg három oszlophoz nem jutunk. Ezek mindegyikén át kell küldenünk a fényt, de nem tudjuk őket kézzel forgatni: lőni kell a kis szárnyaikat, hogy forduljanak. Intézzük úgy, hogy a sugár háromszöget írjon le az oszlopok között, és az utolsóról nyilegyenesen a következő hosszú járatba vetüljön. Menjünk tovább, és a hosszú folyosó után egy teremben meglátjuk Pey'J börtönét. Balról jobbra haladva, szabályos hétszögben kergessük végig a fényt az oszlopokon, mire a külső börtön megszűnik. Forgassuk el a legelső oszlopot, mire a középső börtön is leereszkedik. Végül újabb forgatásra a legbelső börtön is megszűnik. HH-val törtjük szét a Pey'J-t körülvevő burkot. A mozi után szaladjunk vissza a sugár mentén a szárnyas oszlopokhoz, majd fussunk vissza oda, ahol Pey'J volt. Találunk egy üvegajtót, amin lefényképezhe-

tő térkép várja a sorsát. Oldalazzunk át az üvegajtó melletti résen, és menjünk fel a gravilifttel. Fent pusztítsuk el a két őrt, akár nyílt bunyóban – mostanra már sok életerőnk és gyógyszerünk lehet. Mindig oldalazzunk el előlük, ha ütnek; olyankor általában nincs pajzsuk, és beléjük tudunk csapni párat. Menjünk tovább a másik graviliften, majd be a nagy kriptába. Bonyolultnak tűnhet a helyzet, de nem az. Nézzünk körül lefelé: lent van egy zöld lift, oda igyekszünk. Keveredjünk le, és a mozi után fényképezzük le a rosszfiúkat. Menjünk vissza egészen a Belugáig, ahol most már – mivel hárman vagyunk – ki tudjuk nyitni a másik ajtót, ami a transmitterhez vezet. Menjünk is el a transmitter irányítótermébe, fényképezzük le a kódos zárat, majd üssük be a levélben kapott kódot. Ezzel sikeresen felláziítjuk Hillys népét.

## A nagy finálé

> A mozi után rohanjunk vissza a Belugához és szálljunk fel. A főgonosz jobb keze elkap egy vonósugárral, és maga után húz. Repülős rész következik, amelyben mindig kerülgessük ki a sugarakat, miközben neutralizálóval lövöldözzük ki a megjelenő piros energiaközpontokat. Négy-öt lövöldözés után végre megáll a repülő, ekkor csatlakozzunk ki a csónakkal a Belugáról. Víziaknák jönnek egymás után, vezessük őket a központi aknarobotokhoz, amíg szabad nem lesz az út az ellenséges űrhajó közepéhez. Dokkoljunk, majd menjünk tovább, és hárman verjük le a katonákat. A graviliften menjünk tovább, és a mozi után nyomjuk meg a gombot, hogy a vonósugár megszűnjön. Menjünk vissza, csatlakozzunk a Belugához, és kezdjük el irtani a ránk támadó ellenséges hajókat. Egy idő után segítséget kapunk, ekkor repüljünk fel az épületkomplexum tetejéhez, ahol szálljunk le és a háromemberes lifttel ereszkedjünk le a főgonoszhoz.

## Túl Jón és Rosszon

> Hosszú és nehéz, több fázisból álló küzdelemben kell legyőznünk Hillys megrontóját. Először csak szörnyek jönnek, akiket könnyűszerrel legyőzhetünk. Ezután maga a főszörny támad, lőjünk a szemébe párat. A következő fázisban a lény kristályfalat von maga elé, és Pey'J-hasonmásokat küld ránk. Baseballozzuk be őket a kristályokba (szörny lesz belőlük, azokat is kell nyírni), majd a láthatóvá vált szörny szemébe lőjünk párat. Ekkor a szörny beszippantja HH-t, és elkezd Jade körül körözni. Amilyen gyorsan csak lehet, ütnünk kell, és mindig a szörny irányába. Amikor a szörny közvetlenül felettünk van, bukfencezzünk ki alóla, és utána üssük. Nyolcszor kell úgy megütnünk, hogy ő nem üt meg

bennünket (a támadási sorrendje mindig ugyanaz). A következő fázisban HH-klónok támadnak, egyenként intézzük el őket (akkor kell ütni, amikor elütnek mellettünk). Ezt követően homályossá változik a kép, és az irányítás megcserélődik: a jobbra lesz a balra, az előre lesz a hátra és viszont. Így kell lezúznunk néhány szörnyet. Végül az utolsó fázisban homályos látvánnyal, megcserélt irányítással kell megint nyolc pofont kiosztanunk a főszörnynek. Ha sikerül, bonthatjuk a pezsgőt, mert a befejező mozi jön, aztán a stáblista. A stáblista után pedig még egy apró poén, amitől mindenki garantáltan tépni kezdi majd a haját…

## MELLÉKLET:

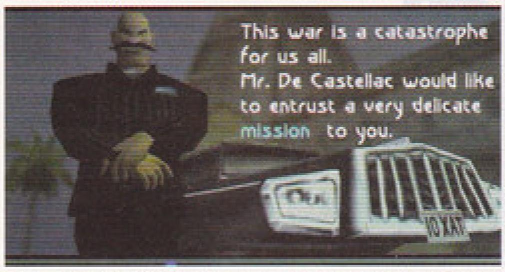
### Hillys faunája

> A játék során 56 különböző állatot fényképezhetünk le, hét darab nyolckockás filmtekercsen. Az első nyolcas teljesítéséért hatékonyabb zoomot kapunk (érdemes minél előbb megszerezni!), az utolsóért egy lemezt, a többi ötért pedig gyöngyöket. Egy-egy állatnak több lelőhelye is lehet, az alábbiakban nem térek ki mindre. Az állatkák lelőhelyei abban a sorrendben, ahogy én lefotóztam őket (természetesen ettől eltérő sorrend is elképzelhető):

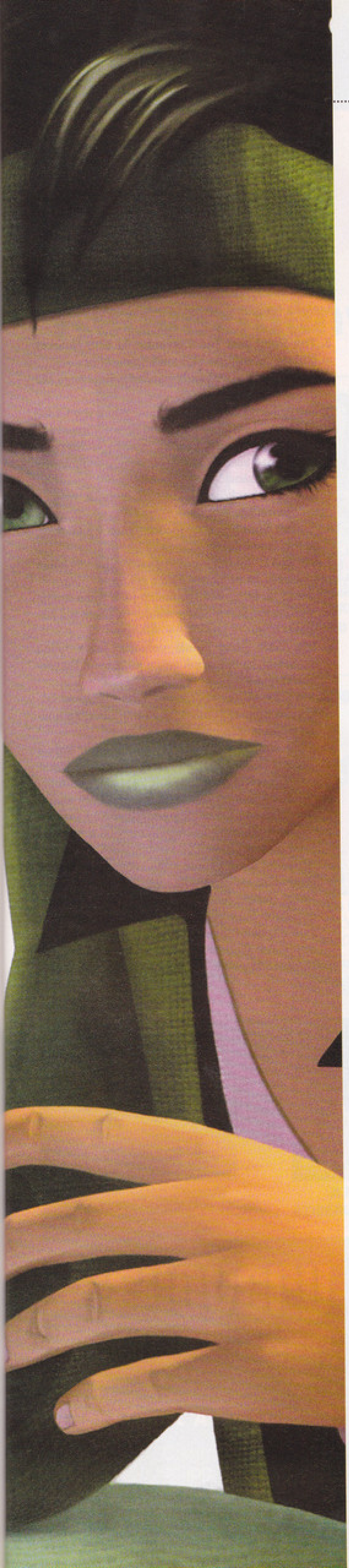
1. **Adalia Octopunctata:** Rögtön a játék elején, amikor megkapjuk a kamerát, a nézőke automatikusan erre a katicaszerű állatra áll.
2. **Canis Canis:** Avagy közönséges házikutya. A világítótoronynál akadunk rá, behemót fehér dög.
3. **Homo Sapiens:** Na, aki ennél az állatnál akad el, az ne a Beyond Good & Evillel játsszon, hanem keressen egy formás marokkövet, és pattintson belőle szakócát…
4. **Capra Sapiens:** Avagy „értelmes kecske". A világítótorony lakói közül Fehn és Cumi is e faj képviselője.
5. **Musca Saprophagia:** Ha a világítótorony konyhájában belerúgunk a hordóba, akkor száll elő. A Black Isle szigeten is megtaláljuk.
6. **Priodontes Campestris:** Tatu-szerű állatka a világítótorony előtti füves térségen.
7. **Larus Albus:** Ez nem más, mint a sirály. A világítótorony partmenti szikláiról lehet legkönnyebben lekapni.
8. **Sus Sapiens:** Avagy „értelmes disznó". Természetesen Pey'J-ről van szó.
9. **Dipneustes Trilineatus:** Ha a hangárban lenézünk a vízbe, ott láthatjuk meg ezt a kis zöld halat.
10. **Rhinoceros Sapiens:** Avagy „értelmes orrszarvú". Mammagónál találunk hármat is.
11. **Lutra Erecta:** A világítótorony legtetején rohangál körbe-körbe. Fent a peremről kaphatjuk le, ha van digitális zoom a gépünkön, de később, a Belugáról is lefotózhatjuk repülés közben.
12. **Teratosaurus Imperator:** Ez az a kígyócsontvázszerű szörny, ami a játék során többször is támad – először akkor, ha megjavult a légpárnásunk.
13. **Rascax Caeruleus:** Kék skorpióhal, a Mammago Garázsa környéki vizeken találjuk meg.
14. **Lycoperdon Fugiferus:** Gombaszerű narancssárga lények, először Black Isle-on akadnak utunkba. Sokat fogunk baseballozni velük…
15. **Anemonia Mutabilis:** Szintén Black Isle-on érdemes lekapni; ez az a lila, tengerirózsa-szerű lény, amely nyúlványaival sokszor elállja az utunkat.

16. **Crochax Velox:** Rengetegszer találkozunk ezekkel az óriásrovarra emlékeztető lényekkel, először Black Isle-on. Néhányan gyöngyöt is szoktak hordani maguknál.
17. **Lampyris Campestris:** A Black Isle első nagyobb barlangjában akadunk rá, de állítólag a világítótoronynál is megtalálhatók éjszaka. Apró fénypontok csupán, de szerencsére többen vannak.

18. **Cyanea Urtica:** Világoskék, medúzaszerű állat, amely Black Isle egyik barlangjában nagy számban támad ránk.
19. **Pelagia Pachydermis:** Az előbb említett medúzákkal együtt szokott nyomulni, nagyobb, barna dög. Leginkább piramisra emlékeztet.
20. **Alicia Splendens:** Ártalmatlan lény, Black Isle belsőbb járataiban tenyészik. A falra tapadva lebeg, és úgy néz ki, mint egy csőféreg.
21. **Spongus Gluanteus:** Egyetlen lelőhelye a Black Isle, ahol egy eldugott teremben találjuk meg (ha nem akadunk rá, jöjjünk vissza az állatdetektorral, és térkép alapján kutassuk fel). Hatalmas, ciánkéken világító szivacs, nehéz nem észrevenni.
22. **Helix Rupestris:** Ugyanott találjuk, ahol az előző állatot, csak ez csigára emlékeztet.
23. **Amoeba Polypodia:** A Black Isle bányájában találjuk őket egy apró oldaljáratban, amit fakerítés zár el. Ha a kerítés mögül zoomolunk, megpillanthatjuk a félénken kitekintgető két amőbát.
24. **Planaria Rupestris:** A Black Isle-bányákban van egy helyiség, ahol egy villámmal jelzett elektromos falidobozt találunk (mindenképpen eljutunk ide a küldetés során). Ha belerúgunk a dobozba, néhány másodpercig sötét lesz, ekkor lekaphatjuk a fenn lebegő állatot.
25. **Palinurus Rupestris:** A Black Isle-on támadnak ránk ezek a földi óriásrovarok nagyobb csapatban.
26. **Nautilus Fluoreus:** Ugyanott, ahol legyőztük az előző állatfajtát, néha átlebeg a barlang felső részén egy csigavázas lábasfejű állat.
27. **Pterolimax Gigantea:** A Black Isle küldetés főszörnye.
28. **Astacus Erectus:** Black Isle elején, ha nem a főjáratba megyünk, hanem a vízeséshez, felmászhatunk egy csövön. Bent többet is találunk ebből a füvön mászkáló állatkából.
29. **Papilio Pilosus:** Ugyanott, ahol az előző állatokat találjuk, látunk egy drótakadályt is, amit Pey'J drótvágójával hatástalaníthatunk. Ha átbújunk, a másik járat barlangjába jutunk, csak a felső szintre. Ha áttekintünk a túloldalra, a felső járatban észrevehetünk egy nagy lila meztelen csigát. Ő az emberünk (állatunk).
30. **Aquilus Sapiens:** Avagy „értelmes sas". A városi újságárus.
31. **Walrus Sapiens:** Avagy „értelmes rozmár". Szintén a városban futunk össze vele, Ming-Tzu is ilyen.




32. **Taurus Sapiens:** Avagy „értelmes bika". Ő természetesen az Akuda bár csaposa, Mo.
33. **Carcharodon Sapiens:** Avagy „értelmes cápa". Az Akuda bárban kettőt is találunk: Rufust és Francist.
34. **Felis Sapiens:** Avagy „értelmes macska". Az Akuda bárból nyíló IRIS-főhadiszálláson találjuk meg Mei személyében.
35. **Koi Kumonryu:** Ming-Tzu boltjában ficánkol az akváriumban.
36. **Bufo Erectus:** Nagy randa békaféle. Először a Vorax's Lair nevű helyen akadhatunk össze vele (a Mammago Garázsa melletti tengerpartról nyílik).
37. **Manta Cyanea:** Repülő rája, amely a Nutripils Factory felett vitorlázik méltóságteljesen.
38. **Vorax Nocturnus:** A Factory küldetésben összeakadunk vele, ránk is fog támadni. Ez az a repülő kék szörny, amit a játék introjában többször is látunk (ha nincs pajzs, ezek röpködnek a világítótorony körül).
39. **Rattus Giganteus:** Óriáspatkány, a Factory küldetésben rengeteget látunk majd, de a későbbiekben is.
40. **Aedes Raymanis:** A Factory küldetés Laboratory helyszínén találjuk, ha a két óriásbiztosítékkal hatástalanítjuk az elektromos kaput. Apró jószág, de nem nehéz észrevenni: rögtön a bejárattal szemben szívóskodik egy döglött állaton. Vegyük észre a nevében rejlő poént…
41. **Cyclopeus Palustris:** Ő a Factory küldetés első főszörnye, a zöld behemót, akinek leesik a gyöngye a vízbe.
42. **Sarcophagus Domzii:** Ezek azok a kétkarú kísértetlények, akiknek a fogságából rögtön a játék elején ki kell szabadítanunk a világítótorony lakóit, de lefényképezni akkor még nem tudjuk őket. A későbbiekben erre több lehetőség adódik, először a Factory küldetésben.
43. **Rattus Albus:** Amikor a Factory küldetésben először térünk be az X-Ray Verification helyszínre, a felső rámpán vagyunk. Itt sétáljunk tovább a következő terembe. Ott látjuk, hogy a középső cső végét lezáró rácson kitekintget ki ez a patkányféleség. Félénk állat, messziről kapjuk le.
44. **Blabera Gregaria:** A játékban néhány helyen (először a Factory küldetés Closet helyszínén) találunk olyan tárolót, amiben barnás szmötyi hever. Rakjunk be egy Starkost egy ilyen tárolóba, és gyorsan fényképezzük le az előrajzó kis hangyákat.
45. **Arachnis Viridis:** A Factory küldetés Nutripils Vat helyszínéről továbbmenve (a Pey'j cipőjét tartalmazó szekrény környékén) pillanthatjuk meg először ezt a kis, zöld pókfélét.
46. **Macropodia Omnivora:** A Slaughterhouse küldetés elején is találkozhatunk vele, de először a városnak otthont adó sziget északi feléről nyíló titkos Alpha Section központban botlunk bele, rögtön dokkolás után. Nagy, barna, agresszív csigafajta.



47. **Megaptera Purpurea:** Ha már van ugrókütyünk a légpárnáson, átugorhatjuk az északi és a déli lezáró lézerkerítéseket. Az északit átugorva, a Black Isle mögött fényképezhetjük le ezt a bálnafajtát.
48. **Megaptera Borealis:** Szintén bálnafajta, és szintén ugrókütyüvel érhetjük el, csak ez a déli lézerkerítések mögött, a Slaughterhouse-tól nem messze tanyázik.
49. **Anguilia Bifida:** A Slaughterhouse küldetés vizein gyakran előforduló zöld vízikígyó.
50. **Trilobites Saltans.** A Slaughterhouse küldetés Slaughterhouse Entrace helyszínén, egy sarokban találjuk meg először, a későbbiekben pedig valamelyik helyszínen ránk is támad majd. Mint neve is mutatja, hosszúfarkú ősrákra emlékeztet leginkább.
51. **Ignis Ignifera**: A Slaughterhouse küldetés Surveillance Room helyszínéről érhetjük el, ahol a nagy, rácsos kapu található. Amikor már együtt vagyunk HH-val, másszunk fel a rácsnyitó gomb melletti csöveken, majd tovább a kapu tetejére, és vegyük rá fentről HH-t, hogy nyomja meg a gombot. A kapu felemelkedik velünk, és fent átsétálhatunk a túloldali benyílóba. Ott kapcsoljuk ki a tüzeket, és megpillantjuk ezt a jól elbújt dögöt.
52. **Timorea Saponifier:** A Slaughterhouse küldetés Trolley helyszínén az egyik teremben felszálló buborékokat vehetünk észre. Nézzünk a kamerába, lőjük meg a buborékokat, mire az állatka gyorsan átszalad egy másik rejtekhelyre. Ekkor kaphatjuk le.
53. **Amoeba Saltans:** A Slaughterhouse küldetésben, amikor a Trolley helyszínt elhagyjuk a belső csővasúttal, egy zöld irányítópanelhez jutunk. Szóljunk HH-nak, hogy nyomja meg a panelon levő gombot, mire a gép hátsó részén felröppen egy amőba. Gyorsan fotózzuk le.
54. **Manta Magnificens:** Ha már van űrhajónk, egy másik óriás, repülő rájafajt is lekaphatunk, ez a Black Isle környékén lebeg.
55. **Aurelia Magnificens:** Ha berepülünk a vulkánba és elindulunk a sok gyöngyért, rögtön egy nagy, kék buborékba botlunk. Ő lenne Aurelia Magnificens.
56. **Megaptera Anaerobia:** Az utolsó állatot a világűrben fotózhatjuk le, ha holdra szállás előtt meg keressük a kékesen csillogó, mozgó meteort. Lőjük le a kék kristályokat, és fényképezzük le az így megszabadított bálnát.

## Gyöngyhalászat

> Hillys világán szinte mindenhol gyöngyökbe botlunk, bár egyik-másikat nem egyszerű megszerezni. Fizetőeszközként szolgálnak Mammago garázsában, ha pedig mindet összegyűjtjük, aranyos minijátékot kapunk ajándékba. A következő helyeken lelhetjük fel az összesen 88 darab gyöngyöt:

1. **DomZ Lighthouse Monster:** A világítótoronynál zajló legelső harcban vehetjük fel a főszörny legyőzése után.
2. **DomZ Sea Serpent:** Amikor megjavított légpárnásunkkal először megyünk ki a nyílt vízre, megtámad egy kígyócsontvázra emlékeztető szörny. Ha elintézzük, ő hagyja hátra nekünk a játék második gyöngyét.
3. **Looter's Booty 1:** Hillys világán tolvajok garázdálkodnak, négy barlangjuk ismert. Az első barlang a világítótoronytól nem messze, a homokos parton van. Ha behajtunk, megjelenik egy másik légpárnás, amit öt lecsukódó kapun keresztül, csapdákat kerülgetve, az üldözött járgányt lövésekkel lassítva kell végigüldöznünk, hogy végre kilőhessük. Innen szerezhetjük meg ezt a gyöngyöt.
4. **Science Center-Film of Animals 2:** Lefotózott állatok után kapjuk, ha megtelik a második tekercs film.
5. **Victory in the Disc Game:** Francistól nyerhetjük el az Akuda bárban, ha legyőzzük a lökdösős játékban (amiben minden korongot az ellenfél térfelére kell átlökni).
6. **Rufus's Booty:** Az Akuda bárban ül Rufus, előtte cetli hever. Ha közel megyünk, Rufus gyorsan ráteszi a kezét, de még el tudjuk olvasni a cetlin levő négyjegyű kódot (vagy egyszerűbb, ha messzebbről, kamerával ránagyítunk). Menjünk fel a lépcsőn, és az emeleti középső ajtónál használjuk a kódot. Bent a szekrényben megleljük a gyöngyöt.
7. **Science Center-Film of Animals 3:** Lefotózott állatok után kapjuk, ha megtelik a harmadik tekercs film.

8. **Race 1 Victory:** A városi csatornarendszer egyik ága az egyes és kettes versenyhez vezet. Ha az egyes versenyen elsők leszünk, ez a gyöngy lesz a jutalmunk.
9. **Race 2 Victory:** Mint az előző, csak a kettes versennyel.
10. **Domz Pterolimax:** A Black Isle küldetés végén támadó főszörnytől vehetjük el.
11. **Science Center-Film of Animals 4:** Lefotózott állatok után kapjuk, ha megtelik a negyedik tekercs film.
12. **Pearl Crochax:** Nem messze Mammagótól található egy homokos part. Ha ott behajtunk, a Vorax Lair nevű helyre jutunk, ahol egy crochax szörnyet lecsapva megszerezhetjük a gyöngyöt.
13. **Taken back from Alpha Sections:** Az Akuda bár emeletén az első ajtó mögött beszélgessünk el a kecskével, aki ad nekünk egy kódot. A városban az Alpha-katonák által őrzött területen találunk egy ajtót, amit a négyzetes kulccsal lehet kinyitni. E mögött találunk egy gyöngyöt tartalmazó tárolót, amit a kecskétől kapott kóddal nyithatunk ki.
14. **Bought from Nouri:** Nouritól vehetjük meg a városban.
15. **Bought from Ming-Tzu:** Ming-Tzu boltjában vásárolhatjuk meg.
16. **Taken Back from the Alpha Sections:** A városban találunk egy ajtót, amihez nem kell kulcs, és a Transit nevű helyre vezet. Itt találhatjuk meg némi ügyeskedés után a gyöngyöt.
17. **Science Center-Film of Animals 5:** Lefotózott állatok után kapjuk, ha megtelik az ötödik tekercs film.
18. **Looter's Booty 2:** Lásd 3-as gyöngy, csak ez a csempészbarlang máshol található, a két nagyobb

vízterületet összekötő csatornából nyílik (neutralizáló ágyú szükséges felszerelés, mert le kell lőnünk az itt lebzselő Alpha-járőrt).

19. **Taken Back from the Alpha Sections:** A Factory küldetésben találjuk, a Laboratory nevű helyen (lásd a leírást).
20. **Domz Robot at the Factory:** A Factory küldetés végén a kétlábú hulladékszörny legyőzése után kapjuk.
21. **DomZ Torture Machine:** Factory, HH ügynök kiszabadításának jutalma.
22. **Reaper:** A Factory küldetésben a fő liftteremben támad ránk egy randa zöld szörny, amely ugyan gyöngyöt hagy maga után ha legyőzzük, de ez a gyöngy leesik a vízbe. Ezért ezt jóval később, a küldetés teljesítése után érdemes felvenni, amikor már mennénk el a légpárnással. Amikor kidokkolunk, nézzünk be a felfelé vezető vízi járatba – ott lesz a gyöngyünk.

23-27. **Hillyans' Donations:** A Factory küldetés után kapjuk meg az IRIS főhadiszállásán.

28. **Science Center-Film of Animals 6:** Lefotózott állatok után kapjuk, ha megtelik a hatodik tekercs film.

29-38. **Taken Back from the Alpha Sections:** A városban találunk egy lézerkaput, amit a csillagos kártya nyit. A Slaughterhouse küldetés után jöjjünk ide, és teljesítsük a kapu mögötti kemény lopakodós részt. Jutalmunk sok-sok gyöngy.

39-41. **Taken Back from the Alpha Sections:** A világtérképen nézzük meg a városnak otthont adó hosszúkás szigetet. Ennek az északi részén találunk egy titkos Alpha Section barlangot, amiben három gyöngyért küzdhetünk meg.

42-44. **Alpha Sections' HQ:** A városban találunk egy rácsos ajtót. Ha HH betöri, be tudunk menni, és némi akciózás után felvehetünk három gyöngyöt.

45. Lásd 5-ös gyöngy, csak a játék későbbi részén válik elérhetővé, és már nehezebb legyőzni Francist.
46. **Bought from Nouri:** Nouritól vehetjük meg a városban, a játék későbbi részében.
47. **Bought from Ming-Tzu:** Ming-Tzu boltjában vásárolhatjuk meg, a játék későbbi részében.
48. **Taken Back from the Alpha Sections:** A Slaughterhouse küldetésben találjuk meg, az East Wingben.
49. **Looter's Booty 3:** Lásd 3-as gyöngy, csak ez a csempészbarlangot a világítótorony melletti szigeten találhatjuk meg, ha már át tudjuk ugrani a lézerkerítést. Ez már elég kemény barlang, elkel néhány gyorsító.
50. **DomZ Sea Serpent:** A Slaughterhouse küldetés után támadó kígyószörny legyőzéséért kapjuk.
51. **Looter's Booty 4:** Lásd 3-as gyöngy, csak ez a csempészbarlangot a Slaughterhouse-tól jobbra eső, kis távoli szigeten találhatjuk meg, ha már át tudjuk ugrani a lézerkerítést. Meglehetősen nehéz a terep, elkel néhány gyorsító.
52. **Taken Back from the Alpha Sections:** A Slaughterhouse küldetésben találjuk meg, a Trolley területen.

53-64. **Hillyans' Donations:** A Slaughterhouse küldetés után kapjuk meg az IRIS főhadiszállásán.

65. **Taken Back from the Alpha Sections:** Ha már van Jump Kit a légpárnásunkon, a város csatornarendszerében átugorhatjuk a lézerkerítést, amely egy oldaljáratot zár le. Mögötte kis kolbászolás után egy szétlőhető ládát találunk, ami gyöngyöt rejt.
66. **Bought from Ming-Tzu:** Ming-Tzu boltjában vásárolhatjuk meg, a játék későbbi részében.

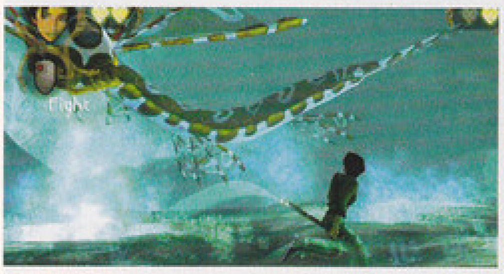
67-69. **Taken Back from the Alpha Sections:** Az Akuda bárral szemben van egy háromszög-kulccsal nyitható ajtó. E mögött némi akciózás után három gyöngyöt találunk.

70. **Taken Back from the Alpha Sections:** A Slaughterhouse küldetésben találjuk meg, a North Wing területen.
71. **Race 3 Victory:** A Slaughterhouse bejáratánál találjuk a hármas és négyes versenyt. Ez a gyöngy lesz a jutalmunk, ha elsők leszünk a hármas versenyen (több gyorsítót is el kell majd használnunk közben).
72. **Race 4 Victory:** Mint az előző, csak a négyes versenyre vonatkozóan (és még több gyorsítóval).
73. **DomZ Sea Serpent:** Ha már működik az űrhajónk, támadást kapunk a szokásos kígyószörny képében – őt legyőzve természetesen gyöngyöt kapunk.

74-88. **Volcano Crochax:** Ha már működik az űrhajónk, felszállhatunk a Black Isle tetején levő vulkánba. Ott egy oldaljáratot találunk, amiben összesen 15 gyöngyöt szedhetünk fel – mindegyiket egy-egy crochax őrzi.

## Éééén, a lemezlovas...

1. **Game Save:** Ezzel kezdjük a játékot.
2. **Mr. De Castellac:** Amikor először teszünk látogatást a hangárban, akkor vehetjük fel Pey'J fészeréből.




3. **The Pearl and The Currents:** Az IRIS Network bázisán vehetjük fel első találkozásunkkor.
4. **For Jade:** Pey'J adja a Nutripills Factoryben, a küldetést teljesítése közben.
5. **Surveillance Camera:** Ezt is a Factoryben találjuk, a Pey'J cipőt tartalmazó szekrény környékén.
6. **Hillyan Army Databank:** Szintén a Nutripills Factoryben találjuk, a cipőt tartalmazó szekrénnyel szembeni számítógépteremben.
7. **Beluga Check-up:** A hangárban leljük meg, a Beluga mellett.
8. **Animal Species:** Ez a mosolyalbum a jutalmunk, ha minden állatot lefotózunk.
9. **Iris 511:** Ming-Tzunál vehetjük fel a hátsó szobában, ha megadjuk neki a jelszót.
10. **Iris 512:** Ming-Tzunál vehetjük fel a hátsó szobában, ha megadjuk neki a jelszót – a Black Isle küldetés után.
11. **Iris 513:** Ming-Tzunál vehetjük fel a hátsó szobában, ha megadjuk neki a jelszót – a Factory küldetés után.
12. **Iris 514:** Ming-Tzunál vehetjük fel a hátsó szobában, ha megadjuk neki a jelszót – a Slaughterhouse küldetés után.
13. **Disc Game:** Pötyögjük be a mentéskor kapott kódot a Beyond Good and Evil website-on (darkroom.ubi.com). Regisztráljuk magunkat, és teljesítsük a feladatot, ami tulajdonképpen egy akasztófa-játék. Jutalmunk egy négyjegyű kód (nekem R9M4 volt), amit az Akuda bárban, a lökdöső játék melletti terminálon kell beütnünk. Ekkor vehetjük fel ezt a lemezt, amivel a lökdöső játékot játszhatjuk, akár ketten is.
14. **Pearl Game:** Akkor kapjuk meg, ha mind a 88 gyöngyöt begyűjtjük. A lemezzel egy minijáték válik elérhetővé: két gyöngyöt kell egyszerre, de egymástól függetlenül irányítanunk úgy, hogy a scrollozódó pályán ne menjenek neki semminek.

**Stöki**

# A játéktörténelem legemlékezetesebb pillanatai..

12620/MEXICO DIRTY W: 30 L: 30

> A PC-S JÁTÉKOK KÉT ÉV ÉVTIZEDRE RÚGÓ TÖRTÉNETÉT LEHETETLEN NÉHÁNY OLDALBAN ÖSSZEFOGLALNI, ÚGY GONDOLTUK TEHÁT, INKÁBB A JÁTÉKOK ÁLTAL NYÚJTOTT LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANATOK ÖSSZEFOGLALÁSÁVAL PRÓBÁLUNK EGYFAJTA TÜKRÖT NYÚJTANI ARRÓL, MIT IS ADOTT A JÁTÉKOK VILÁGA AZ ELMÚLT ÉVEKBEN A JÁTÉKOS KEDVŰ PC-SEKNEK. HOGY MI EMLÉKEZETES ÉS MI NEM ANNYIRA, TERMÉSZETESEN A LEHETŐ LEGSZUBJEKTÍVABB DOLOG - DE AZÉRT MI REMÉNYKEDÜNK, HOGY ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKKAL SIKERÜL A TI KELLEMES JÁTÉKÉLMÉNYEITEKRE, EMLÉKEZETES PILLANATAITOKRA IS RÁ-RÁTAPINTANUNK.

## STARCRAFT

A Starcraft volt az első real-time stratégia, amit egy igazán jól kidolgozott környezetbe helyeztek az alkotók (a Dune 2 nem ér, ott nem használták ki a lehetőségeket). A pályák nem csak összevissza következtek egymás után, hanem szerves részei voltak egy nagy háborúnak, a karakterek pedig a szívünkhöz nőttek. Éppen ezért volt olyan megdöbbentő és szörnyű, amikor Kerrigant magukkal ragadták és átalakították a zergek. A WarCraft 3-ban is feltűnt ez az árulás motívuma, de Arthas pálfordulása – Kerrigané után – már nem bírt akkora erővel.

> Kerrigan, aki nem vész el, csak átalakul...

## AMERICAN MCGEE'S ALICE

Az elborult elme diadalaként emlegetett horrorjáték több szempontból is emlékezetessé vált. A drogos vízióknak beillő pályatervezés, az ördögi karakterek, a pokoli zene és a menü Load, Save és Delete parancsainak kezdőbetűiből kidomborodó LSD szócska mindenki számára kitörölhetetlenné vált. Mégsem e szempontok alapján választottuk be a játékot összeállításunkba, hanem a hirdetései miatt. Örökre emlékezetes maradt, amikor az angol PC Gamer egész oldalas hirdetésén egy bájos arcú, zavart tekintetű kislány hatalmas véres késsel a kezében nézett farkasszemet velem. A formabontó és zseniális reklám ellenére a játék nem hozta meg a sikert az EA számára, mely a kiváló játék kudarca után szélnek eresztette McGee-t...

## MONKEY ISLAND-SOROZAT

A legendás kalandjáték kifogyhatatlan forrása az emlékezetes poénoknak és jeleneteknek. Melée Island kincsének megtalálása (hatalmas X volt a földbe karcolva, ahol ásnunk kellett, a „kincs" egy póló volt „Megtaláltam Melée Island kincsét" felirattal), a párbajok, aminek szüneteiben válogatott sértésekkel kellett ellenfelünk önbizalmát megtörni, a laktózérzékeny vulkánisten, akit egy hatalmas sajt felhasználásával lehetett a tűzhányó kitörésére késztetni... A legemlékezetesebb a második rész lezárása, amikor kiderült, hogy a játék valójában egy szellemvasút-utazás volt, két kissrác vidámparkbeli kalandja. Az utolsó snittben a papa és a mama elhagyja a képet, utánuk a jó kisfiú (Guybrush), a sor végén meg a rossz (LeChuck) - a rossz gyerek a játékosra néz, eltátja a száját, és elkezd világítani a feje, mint LeChucknak...

## HALF-LIFE

A minden idők legjobbjának kikiáltott játékból nem igazán tudunk egy pillanatot kiemelni, hisz az elejétől a végéig emlékezetes maradt. Ha mégis szűkíteni kéne a kört, az első fél órát emelnénk ki, amikor Gordon Freeman megérkezik a Black Mesa kutatóállomásra, részt vesz a balul sikerült kísérletben, majd a bázist ellepik az idegen dimenzióból származó szörnyek. Filmszerű, örökre kitörölhetetlen élmény, amit remélhetőleg a második rész képes lesz megismételni - vagy akár felül is múlni!

## FINAL FANTASY VII

Régi regényírói trükk megölni egy olvasó szívéhez közelálló karaktert, ezzel a gonosz még gonoszabbnak, a főhős szenvedése még fájdalmasabbnak, és az olvasó érzelmi kötődése a többi szereplőhöz még szorosabbá válik. Játékokban eddig a Final Fantasy VII-ben láthattuk ezt a fogást a legjobban tálalva. A főhős szívéhez közel álló hölgy, Aeris halála olyan szinten rázta meg a játékosokat, hogy egyesek a mai napig keresik a titkos kódot, amivel állítólag fel lehet támasztani szegény lányt…

> Szegény Cluod máig nem hiszi el, hogy Aeris halott

## BLACK AND WHITE

Peter Molyneux istenjátéka elsősorban félelmetes képességű mesterséges intelligenciájáról lett híres a játékosok között. Mindenkinek, aki csak játszott vele, van pár jó sztorija a Lénye viselt dolgairól. A mi kedvencünk az, amikor a Lénynek megtanítottuk, hogy ne egye meg a falusiakat, mire ő, mint egy komisz gyerek, megvárta, míg nem figyelünk rá, elkapott egy embert, elbújt vele az erdőben, és ott ette meg…

## FINAL FANTASY VIII

A Blizzardot megszégyenítő minőségű és mennyiségű renderelt videó tette igazán híressé a PC-n megjelent második, és eddig sajnos utolsó Final Fantasy-epizódot. A klasszikussá vált báltermi táncjelenet, a helyét önálló videoklipként is megálló űrállomás-jelenet az Eyes on me című csodálatos dallal a háttérben, a menekülés Dolletben a hatalmas pókrobot elől (olyan észrevétlenül váltott át a játék a mozira, hogy a játékos még vadul nyomta a gombot, amikor már rég nem ő irányított…), vagy a negyedórás befejező mozi és a stáblista a bakiparádéval minden idők legfilmszerűbb játékélményévé avatta a FF8-at.

> Riona és Squall a legendává vált táncjelenetben

## DOOM

A legendás FPS bővelkedik klasszikus jelenetekben. Maga a pillanat, amikor a világ megmozdult, sosem látott grafikát, és félelmetes hangulatot varázsolva, a láncfűrész vagy a legbrutálisabb fegyver, a BFG megtalálása, az egymásra licitálóan beteges és gyomorkavaró pályák és ellenfelek... Legjobban a játék befejező képsora égett be emlékezetünkbe. Kipucoltuk az összes démont a marsbeli kutatóbázisról, és hazatérünk a Földre, idilli kép fogad, a kamera egy virágokkal teli réten pásztáz… majd beúszik a képbe egy brutálisan megkínzott és karóba húzott nyúl, jelezve, hogy a démonok előttünk járnak, készülhetünk a második részre!

## HALO

A Halóról rengeteg kellemes emlékünk van (amikor megszólal a gitár a Silent Cartographer pálya mélyén, mikor menekülnünk kell; a láthatatlan Elite-ek támadása a Truth & Reconciliation hajón; vagy éppen a csata a befagyott tónál a Two Betrayals szinten – utóbbi egy óráig tartott kooperatív módban, Legendary fokozaton). A legemlékezetesebb talán az a jelenet volt, amikor először futottunk össze a Flood nevű idegen fajjal. A rendkívül jól felvezetett, hátborzongató hangulatú videó után először az egyre hangosabb nyüszítés tűnt fel, majd ahogy egy gát átszakad, úgy kezdtek rohamozni a húsunkra éhes lények…

> Master Chieffel sok emlékezetes emlékünk van

## MEDAL OF HONOR

A Ryan közlegény megmentése nyitó képsorait azt hiszem, nem kell bemutatnom senkinek. Az Omaha Beach-i partraszállás megrázó jeleneteinek üzenete egyértelmű volt: soha többé! Spielberg filmjének katonai tanácsadója Captain Dale Dye és a 2015 csapata a film, valamint az HBO-n bemutatott Elit alakulat népszerűségéből kiindulva úgy gondolták, elérkezett az idő elkészíteni a reneszánszukat élő háborús filmekre építkezve minden idők leghangulatosabb FPS-ét, melyben a filmből ismert partraszállás-epizóddal is szembesülhettünk. A virtuális harctér megkomponálásakor a készítők fantasztikus munkát végeztek. A filmből visszaköszönő képkockák, az atmoszférikus hangulat, a kétségbeesett küzdelem érzése olyan elegyet alkottak, amely még a műfajtól idegenkedőket is elkápráztatta. Az már csak hab volt a tortán, hogy az Allied Assault összes többi fejezete is kiválóra sikerült, így nem csak egyetlen felejthetetlen pillanattal, de egy kiváló játékkal is gazdagabbak lettünk.

## FALLOUT

A posztapokaliptikus RPG igencsak bővelkedik az emlékezetes és vicces pillanatokban – mi a legjobban azon szórakoztunk, amikor kis csapatunk elkavarodott a Gyalog-Galoppból ismert Halál hidjához, és ott a torzonborz öregember feltette neki a három ismerős kérdést... később felbukkantak a Szent Grált kereső lovagok is, hogy teljes legyen a poén.

## PANZER GENERAL

Minden stratégiarajongó karosszék-tábornok kedvenc pillanata, a legnépszerűbb II. világháborús körökre osztott stratégiához, a Panzer Generalhoz kapcsolódik. Hadvezéri képességeink legszebb jutalma volt, amikor a németekkel (ideológiától függetlenül a németekkel volt igazi kihívás a játék) az európai nagyhatalmak és a Szovjetunió tönkreverése után sikerült partra szállnunk Washingtonban és megvetni a lábunkat Amerikában, teljessé téve ezzel győzelmünket.

## BARD'S TALE 3

Az egyik legnagyobb klasszikus RPG a végső, mindent eldöntő csatájával került be a legemlékezetesebb játékpillanatok közé – pontosabban annak felvezetésével. Az őrült istennel, Tarjannal való összecsapás előtt ugyanis a földi történelem híresebb csatáiba teleportálódtunk. A mágusokból, sárkányölő lovagokból és barbár harcosokból álló csapat megjárta Tróját, Sztálingrádot, Hirosimát, Berlint és Rómát, egyúttal a túlélés mellett önkéntelenül beleszóltak a történelem menetébe is...

## GRAND THEFT AUTO 3

A végtelen szabadság játékának legemlékezetesebb pillanata természetesen az, amikor a játékosban realizálódik, hogy tényleg bármit megtehet. Van akinek a taxizás, van akinek az autórádió állítgatása, van akinek az utcán való céltalan kóborlás és a járókelők terrorizálása közben jött el ez a felismerés, de senki sem fogja elfelejteni, az biztos. A folytatás Vice City már inkább a tökéletes hangulattal aratott: nem semmi pillanat volt, amikor az első lopott autónkba bepattanva meghallottuk Michael Jacksont és a Billie Jeant a rádióból – a nyolcvanas évek hangulata egy pillatat alatt elragadta, és azóta sem engedi el a játékosokat.

## A VOODOO KORSZAK

Mindenkinek más és más játékhoz kapcsolódik az első 3D gyorsító által megjelenitett látvány megpillantása - de maga az élmény egyformán emlékezetes. Részünkről az akkoriban vagyonokba kerülő 3Dfx Voodoo 1 a Quake 1-et turbósította fel 320*240-es felbontású képregényről 640*480-as, elsimított pixelekkel másodpercenként 30 képkockával száguldó játékká. Azóta is hasonló nagyságrendű minőség ugrásra várunk...

## DISCWORLD NOIR

Roppant szórakoztató és egyedi kalandjáték volt a Terry Pratchett humoros fantasy regényei alapján készült Discworld Noir. Mivel főhősünk már az intróban meghal, s a játék fele a visszaemlékezéseiből áll, valami nagy csavart kellett bevetni a készítőknek, hogy logikus mederben tartsák a sztorit. Hát a csavar meg is lett: a játék második felét farkasemberként kellett végigküzdenünk, többek között a szaglásunkra hagyatkozva (a szagokat is színekként jelenitette meg a játék).

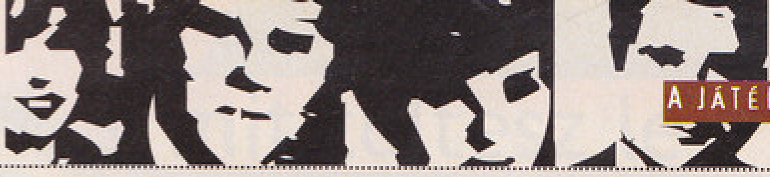
## METAL GEAR SOLID
### MINDEN IDŐK LEGEMLÉKEZETESEBB JÁTÉKPILLANATA!

A taktikai elemekkel felvértezett akciójáték PlayStationön indult világhódító útjára. Hideo Kojima zsenialitásának köszönhetően olyan eredeti és felülmúlhatatlan ötlettel találkozhattunk, mely méltán érdemelte ki minden idők legemlékezetesebb pillanatának kijáró díjat. Az emlékezetes motívum a Metal Gear egyik főellenségéhez fűződik, akinek speciális képessége volt, hogy tudott a gondolataink közt olvasni. Emberfeletti tulajdonságából adódóan minden támadásunkat nevetve hárította, így leküzdése lehetetlennek bizonyult egészen addig, amíg rá nem jöttünk, hogy őkelme a kontrolleren keresztül képes elménkben turkálni. A megoldás tehát a következő volt: ki kellett húzni a kontrollert a foglalatból, és át kellett dugni a második portba, összezavarva ezzel ellenfelünket. A gondolatolvasó lény nem csak a vezérlőt, hanem a memóriakártyát is figyelte, és ha azon Konami játékállásokat talált, már-már ijesztő mondatokkal („Áhhh fogadjunk, hogy odavagy a Castlevania sorozatért..." vagy: „A képességeid nem voltak elegendőek, hogy legyőzd az éjszaka szülöttét, miből gondolod, hogy engem sikerül?") terrorizálta a játékosokat.

## OUTCAST

A világ legjobb akció-kalandjátéka zenéjével, a voxeles technikából fakadó gyönyörű, éles felületeket nélkülöző pályáival és fantasztikus történetével méltán szerepelt minden idők legjobb játékai között. A francia játékfejlesztők a játékvilág egyik legmegrázóbb zárófejezetével is megajándékozták a rajongókat. Az Outcast záróakkordjában a főellenséggel vívott küzdelmünkben halálos találat éri társunkat s így elmarad a műfajtól megszokott happy end is.

> Ahol elmaradt a happy end: Outcast



## ELITE

A nyolcvanas évek csodajátéka a korát megelőző, egyedi játékélmény mellett borzalmasan nehéz dokkolási manőverével, és az első, beugratós küldetésével írta be magát a legemlékezetesebb játékpillanatok közé. Az ominózus küldetésben kaptunk ajándékba egy pici lényt, ami elkezdett szaporodni a rakterünkben, hamarosan már a pilótakabin üvegén (vagyis a monitoron) is mászkáltak, lenullázva a rakterünket és zavarva a manőverezést. Sehogy nem lehetett megszabadulni tőlük, még ha katapultáltunk, akkor is utánunk jött egy a mentőkabinban, s a következő űrhajónkban folytatta a garázdálkodást...

## AZ ELSŐ DEATHMATCH

Szintén játéktól független emlékezetes pillanat a több személyes FPS-partik megtapasztalása. Nekünk a Doom maximálisan négyfős deathmatch-ei adták meg ezt, majd a Quake első, s végül a harmadik része vitte tökélyre az élményt. Senkinek nem kell bemutatni, micsoda érzés is a barátainkat rakétavetővel, vadászpuskával és láncfűrésszel miszlikbe aprítani virtuálisan...

## MAFIA

A művészien kidolgozott maffiatörténetből rengeteg sztorifordulatot és dramaturgiai csúcspontot idézhetnénk, ehelyett inkább minden idők egyik legidegborzolóbb küldetésére emlékszünk. Hősünk, Tommy Angelo a maffián belüli főnöke által nagy pénzekben megtett, de megbetegedett pilóta helyére ugrott be egy harmincas évekbeli autóversenybe. A verseny elképesztően nehéz volt, egyetlen apró hiba, egy kicsúszás elég volt, hogy búcsút mondhassunk az első helyezésnek – aminél gyengébbel keresztapánk nem elégedett meg. Ez a legemlékezetesebb pillanat tehát órákra nyúlt, és szegény cseh fejlesztők még ma is csuklanak a sok szitoktól, amit a játékosok nekik céloztak...

## X-WING

A Csillagok Háborúja világába kalauzoló űrhajószimulátor a filmek hangulatát varázsolta a képernyőinkre. Máig emlékezetes az első csillagromboló megpillantása (akkora volt, hogy már kilométerekről betöltötte a teljes képernyőt), illetve a Halálcsillag elpusztítása, a filmben látott módszert (szervizakna, szellőzőcsatorna, protontorpedó) követve. Első alkalommal éppen abban a pillanatban lőtték ki az X-Wingünk navigációs rendszerét, amikor a torpedót elengedtük, s az irányíthatatlan űrhajóval követtük a halálos lövedéket a Halálcsillag gyomrába... és a hősi halálba. Felejthetetlen pillanat volt.

## PRINCE OF PERSIA

A nyolcvanas évek egyik legnagyszerűbb platformjátéka több szempontból is emlékezetessé vált. Először is nem lehetett benne menteni, ezért egy nekifutásra kellett végigjátszani. Volt aztán egy roppant bosszantó ellenfél (egy dagadt török harcos), akit nem lehetett hagyományos módon kardpárbajban legyőzni; le kellett lökni a feneketlen mélységbe. A legemlékezetesebb azonban az a varázsital volt, aminek elfogyasztását követően a feje tetejére állt a világ. A jobb bal lett, a fel le, így az amúgy is frusztrálóan nehéz játék még pokolibbá vált. Természetesen kétségbe azért nem estem, a feje tetejére fordítottam monitoromat és vígan folytattam tovább a játékot...

## GRAND PRIX LEGENDS

A világ legemlékezetesebb játékpillanatai között rengeteg autós játékból meríthetnénk. Sokan a Test Drive vagy a Need for Speed momentumairól elmélkednének, mi inkább a világ legrealisztikusabb autóversenyjátékáról emlékezünk meg. A GP Legends megjelenésekor megtörtént az, amire addig nem volt példa: kormány nélkül képtelenség volt vele játszani. Jómagam játékvezérlő hiányában estem neki a játéknak és nem értettem, hogy a szivartestű Forma 1-es autómmal miért nem vagyok képes bevenni a rajtot követő első kanyart. Őszintén bevallom, utáltam az egészet, a sikertelenséget, a puritán képi világot és nem értettem, hogy a szakemberek miért ömlengnek úton-útfélen a legendáról. Aztán megvettem életem első kormányát, majd újult erővel estem a játéknak és órákig tartó gyakorlás után megtettem életem első és egyben legélvezetesebb körét a játékvilágban. A célvonalon áthaladva olyan érzés futott végig rajtam, mellyel azóta sem találkoztam, és talán éppen ezért esküszök minden idők legjobb autószimulátorára, melyhez foghatóval azóta sem volt dolgunk.

A klasszikus kérdés itt még úgy szólt...

..."Hová tűnt Graham Hill!?"

## RESIDENT EVIL

A túlélőhorror-játékok alapműve nem tartozik szerkesztőségünk kedvenc programjai közé, egy dologban azonban mindannyian egyetértünk. Soha egyetlen játéknál nem izgultunk úgy, mint a Resident Evil első részének végigjátszása közben, és sose ijedtünk még meg annyira, mint amikor a zombivá alakult dobermann a játék talán egyetlen nyugodt jelenetét megtörve, a lehető legváratlanabb pillanatban, az ablakot betörve ugrott a játékos elé. Jómagam ott, abban a pillanatban kétszázas pulzussal feláIltam a számítógép mellől, és megfogadtam, hogy soha többé nem engedek a horrorjátékok csábításának. Természetesen a fogadalmat képtelen voltam betartani, és azóta is teszek egy-egy próbát a műfaj aktuális darabjaival, de a fenti jelenethez hasonlóval még nem találkoztam...

## OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Épp az étteremben ülünk, amikor óránkon videoüzenetet kapunk, a feleségünk hív, tépázott és zihál, bajban van, kér, hogy siessünk haza! Otthon a lakást feldúlva, véresen találjuk. A nyomok a tetőre vezetnek, odafenn a tetőn kedvesünk térdre rogyva, tenyérbe borult arccal zokog, és arra kér, hogy segítsünk neki. Amint közelebb lépünk, szeme pirossá változik, és démoni hangon egy sátáni kacajjal felkiált: Come on baby, help me! A szürreális akció-kaland telis tele volt ehhez hasonló idegborzoló jelenetekkel. A legemlékezetesebb mégis talán az az üzenet, amit egy démoni látogatótól kapunk, aki így szól hozzánk: „Ha azt hiszed, hogy az Omikron csak egy játék, és azt gondolod, hogy biztonságban vagy ott a monitorod mögött, hát tévedsz. Ez a valóság!"

## DEUS EX

A végtelen szabadság és az intelligencia diadala jellemezi Warren Spector korszakalkotó, RPG-elemekkel ötvözött akció-kalandjátékát, amely a játéktörténelemben először adott teljesen szabad kezet a játékosoknak a feladatok megoldásában. A Deus Ex minden egyes elemében profin kidolgozott alkotás volt, ám ennek tudatában is többször leesett az állunk Spectorék alaposságán. Történt ugyanis, hogy az első feladat teljesítése közben véletlenül a női mellékhelyiségbe tévedtem, ahol az ott tartózkodó hölgyek természetesen joggal estek nekem, és hajtottak ki a toalettről. A jelenet már önmagában is elég lenne, hogy beírja magát a halhatatlanok közé, ám a Deus Ex história itt még nem ért véget. Fél óra múlva, amikor a főnököm irodájában megkaptam a következő küldetésemet, sarkon fordultam és elhagyni készültem a szobát amikor mentorom utánam szólt: „Hé Denton! Ha megkérhetném legközelebb a férfi WC-t használja és ha lehet ne zaklassa a kolléganőimet." Az ehhez hasonló jeleneteknek köszönhetően természetesen mindannyian vártuk az Invisible War eljövetelét, mely éppen a fent említett emlékezetes pillanatok hiányának köszönhetően okozott csalódást.

Omikron - egy méltatlanul elfeledett legenda

# HARDWIRED AKTÁK 2. RÉSZ

Drámai másodpercek következtek. Szent Megváltó Topimaci felszentelt papjai szájtátva figyelték, ahogy az öklömnyi szőrgombóc kíméletlenül marcangolja az oroszkrémtorta maradványait. Mohó csámcsogását rövid szusszanások és fenyegető morgások tarkították. Még a véletlenül elszóródott süteménymorzsák sem menekülhettek előle, mert a madárlábú miniszőrnyeteg összecsücsörítette csőrét és hangos porszívózúgással szakértően felszipókázta az egészet. Végül elfogyott minden ehető a közeléből. Egy döbbent pillanatig csend lett. Hitetlenkedő csuklás bukott elő a fekete tollkupacból. Felháborodott csőrpattintás követte, amitől a meredten figyelő két pap riadtan összerezzent. Nagyon úgy hangzott, hogy ők lesznek a következő falat. Először Sógun mozdult. Követhetetlenül gyors szamurájtechnikával megragadta Flatline gallérját és kilépett oldalra. A töppencs, de nagyon veszélyes szőrmadár azonnal rájött, hogy gyér közönsége nem szándékozik neki kaját adni, ezért vészjósló morranással a menekülők után vetette magát. Flatline ekkor tért észhez: „Gyorsan, a hűtőszekrényhez!" – ordította.

Sógun harci kimonója kettőt libbent és már célnál is voltak. Miközben bevetődtek a fridzsider mögé, Flatline megrántotta az ajtó kilincsét. Az őket üldöző szőrcsimbók hangos koppanással a kinyíló alumíniumajtónak ütközött. Kábé két másodpercig volt eszméletlen, aztán meglátta a fridzsider középső tálcáján illatozó, rózsaszínű krémmel borított jókora süteményt. Velőtrázó győzelemvisítás rezegtette meg a levegőt, ahogy a szőrmadár egyetlen szökkenéssel a hűtő belsejében termett. Flatline gyorsan rácsapta az ajtót, majd gondosan rátolta a reteszt. Az egész fridzsider hangos zörnböléssel rázkódni kezdett, mint egy szorgalmasan centrifugáló mosógép. "Hála istennek, tegnap vettem egy egész epertortát!" – vetett keresztet Sógun megkönnyebbülten kimonója aranymintázata fölött. Tíz perc múlva elégedett horkolás szűrődött elő a hűtőszekrény mélyéből. Ezután már nem volt nehéz dolguk megszelídíteni a szőrös-tollas fenevadat.

Óriási szerencséjük volt, mert a Szőrmadár minden kiadós zabálás után egy teljes hetet töltött regeneráló-emésztő alvással. Az így nyert idő alatt Flatline a cybertérben kódolt. Építette a Birdy Kapitány által megjövendölt, kékeslila színekben pompázó HardWired kastélyt. Sógun eközben rituális számítógépezetén megkezdte a szamuráj varázsrúnák összeforrasztását. A kész grafikus vázakat azonnal átküldte Flatline-nak, aki a cybertérben a kastélyba olvasztotta őket. Kimerítő munka volt, amelynek szüneteiben szalonnás rántottát falatoztak, és kolbászt sütögettek hozzá. Jókat mulattak a megszelídült Szőrmadáron, aki ha meglátta

> "WWW.HARDWIRED.HU – szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."

magát a tükörben, harciasan felborzolta szőrtollait, kitolta a nyelvét, bandzsított és muris pofákat vágott. Némelyik grimasza olyan idiótára sikeredett, hogy percekig a földön gurultak utána a nevetéstől. Idővel elkészült a kékeslila színekben izzó kastély. Speciális kolbászvetőkkel kilőtték a Nagy Testvér által felügyelt internetre. Sógun megkezdte a hosszabb cikkek közzétételét, Flatline pedig a világ eseményeiről tudósított rövid közlemények formájában. A hírekre éhes, hangulatra szomjazó tömegek lassan gyülekezni kezdtek. Megkönnyebbülten legeltették szemeiket a vadonatúj kastélyon. A Nagy Testvér sivár világához képest igazi felfrissülés volt nekik a HardWired szent tekercseinek és híreinek olvasgatása. Mindig volt valami új szenzáció. Pártmegmozdulások, őszibarackbombás terrorista akciók, aztán a történelmi fordulat, mikor a Harci Tehén századok széjjelverték a lázadókat. A két pap dolgozott folyamatosan. Éjszaka beköszöntével esti meséket olvasgattak az álmosan ásítozó Szőrmadárnak, aki csak így volt képes elaludni. Nem tudták biztosan, hogy érti-e az emberi beszédet, de mindig lenyugodott, ha szórakoztatóan hangsúlyozták neki a mondatokat.

**Egyik kedvenc meséje így kezdődött:**
"A Bíbor Császárság szakadékbirodalmának mélyén dühödt vérfellegek gomolyogtak Karr, a Fergetes roppant kastélya felett. A barbár uralkodó erőditményét rubinmárvány oszlopok és gigantikus kőkorongok tartották meg a semmiben. Az egész erőditmény lassú morgással forgott a saját tengelye körül. Gránitfalait kékes fényben fürösztötték a közelben felcikázó, pokoli erejű villámok. Nehéz, sárga köd terpeszkedett a monumentális építmény alatt. Baljóslatú páratömege néha lustán megvillant. Elfajzott keselyűdémonok ezrei szárnyaltak a ködökben. A kastélyt őrizték. Sárgán izzó tekintetük szemvillanás alatt dezintegrált minden betolakodót. Az elképesztő építmény gyomrában számtalan folyosó kanyargott. Ezek egyikén sudár, párducmozgású amazon lépkedett a trónterem felé. Ruganyos, harcedzett testén csikorogva feszengett a világosbarnára lakozott bőrpáncél. Vállairól több méter hosszú bársonyköpeny omlott alá és lusta démonszárnyakként hullámzott a fiatal nő erőteljes alakja után. Ura és parancsolója távollétében neki engedelmeskedett az összes várszolga. Ahogy a trónterem roppant ajtaja elé ért, megpillantotta a durva arcú, de jóképű félóriás őröket. Mindjárt szaporábban kezdte szedni a levegőt. Szeme sarkából izgatottan méregette a strázsák boltozatos mellkasát és kidülledő izmait...
*folytatása következik)*

**Sogun**

**Hihetetlen, de a first person shooterek a rovat két éves története során megúszták az átfogó megemlékezést a NosztalGuruban. Most azonban nem menekülnek: mivel ebben a hónapban Ken Silvermant sikerült megszólaltatnunk, hozzá igazítottuk az aktuális témát.**

> A jel, amely megrengette a játékvilágot

## EZZEL JÁTSZOTTUNK:

**...5 éve: Half-Life**
Gordon Freeman, a szupertitkos kormányzati Black Mesa laboratórium dolgozója megtudja, milyen rossz állami alkalmazottnak lenni, amikor egy kísérlet balul üt ki, és neki nemcsak a létesítményben gyilkolászó mutáns idegenekkel, hanem az ügy eltusolására kirendelt kommandósokkal is meg kell küzdenie. Ismerős? Az utóbbi öt évben a Valve fejlesztőcsapatnak világhírt hozó Half-Life több neves online és papíralapú szaklap szavazásán elnyerte a minden idők legjobb játékának járó címet (nálunk is). Köszönhette ezt mindenekelőtt a sztorivezérelt és félelmetesen hangulatos single player módnak, valamint a príma, modokat maximálisan támogató grafikus motornak. A híresebb kiegészítők – Blue Shift, Counter-Strike, Opposing Force – mellett tonnányi barkács-mod gondoskodik ma is a játék utóéletéről. A világ talán legjobban várt játéka jelenleg a második rész, melynek tragédiáját ismerjük ugye...

**...10 éve: Descent**
A Doomot követő klónáradatban először a Descentet fejlesztő Parallax Software alkotott kiemelkedőt azzal, hogy összeházasította a műfajt a repülőszimulátorokkal. Ennek köszönhetően a játékos teljesen szabad, 360 fokos mozgási lehetőséggel rendelkezett, és a motor lassabb gépeken is gyorsan kezelte az annak idején még szépnek számító grafikai megjelenítést. Egyedül a játékmenet tette tönkre a Descentet: a készítőknek ugyanis rettenetesen unalmas pályákat sikerült alkotniuk, amelyek tökéletesen elvették a kedvet a végigjátszástól. Mivel azonban pálya- és hadjáratszerkesztő mellékelve volt a progihoz, a rajongói modok és az online közösség megmentette a Descentet a feledéstől.
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

**...15 éve: Total Eclipse**
A first person shooterek magvait az Incentive Software hintette el még Commodore gépeken. Játékaikból, a Drillerből, a Dark Side-ból és a Total Eclipse-ből egyedül a műfaj „shooter" jellemzője hiányzott – hiszen kalandjátékok voltak egytől egyig –, viszont a perspektíva és a 3D-s környezet stimmelt. Mivel 8 bit nem képes csodákra, ezek a progik körülbelül 1 kép-kocka/másodperces képregény-üzemmódban „futottak", de még így is élvezet volt velük a játék. Mind közül a Total Eclipse lett a legsikeresebb, talán a hangulata miatt: a világ végét okozó napfogyatkozást egyiptomi környezetben megelőző főhős és a sztorihoz remekül passzoló zene erősen emlékeztetett Indiana Jones kalandjaira.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

**...20 éve: Star Wars (The Arcade Game)**
Az FPS-ek ősei között mindenképpen ki kell emelni a vektorgrafikás akció-szimulátorokat. Ilyenek már húsz éve is léteztek, és annyiban próbáltak elszakadni a (már szintén húszéves) Dam Busters-féle, „már a felszállás közben meghalok"-receptre épülő élethű repülőszimulátorokról, hogy az irányítás egyszerűsítése mellett a lövöldözésre helyezték a hangsúlyt. 1984-ben az Atari remeke, a Csillagok háborújára épülő Star Wars volt mindenki kedvence. Ez volt az első Star Wars-játék, amely PC-n is megjelent, és a CGA monitor négy színében pompázva rettenetes ürcsatákkal örvendeztette a népet. Akkoriban, egy évvel a Jedi visszatér mozipremierje után hihetetlen élmény volt pixelkörök és -pálcikák által viszontlátni a Halálcsillag megsemmisülését.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/
http://www.the-underdogs.org/)

> **"Az FPS-ek bő egy évtizedes történelmük során elképesztő technikai fejlődésen mentek át."**

> A Quake 3 ma is a multi-partik egyik kedvence

## MISSION IMPOSSIBLE

Savtengerben álló, egymásba ágyazott szintek, melyeken egyre-másra termettek a szörnyek, vele szemben a főgonosz hatalmas kosfeje, egyetlen apró, sérülékeny ponttal, a sav közepén pedig egy karcsú oszlop – tökéletes célpontja a lődöző szörnyeknek. Ez volt a Doom 2 utolsó, harmincadik pályája, amelyet Ultraviolance fokozatban már szinte lehetetlen volt teljesíteni. A kosfej folyamatosan köpködte az ellenfeleket, így azok egyre nagyobb számban támadtak, miközben nekünk az oszloppal kellett fel-le lifteznünk a savtengerben, kerülgetve a szörnyeket. A főszörny egyetlen sebezhető pontját menet közben tudtuk csak eltalálni rakétáinkkal – ha az oszlop felért, már túl magasan voltunk. A játéktörténelem egyik legnagyobb poénja egyébként ez a főszörny: ha egy cheattel kikapcsoltuk a magasság kezelését („idnoclip", még ma is emlékszem a kódra...), bekukkanthattuk a kosfej mögé, ahol nem mást láttunk, mint az egyik fejlesztő, John Romero levágott fejét...

## „ÉS MEGRENDÜL A FÖLD, ÉS RÁZKÓDIK VALA"

„A Quake legalább akkora fejlődés lesz a Doomhoz képest, mint a Doom volt a Wolfensteinhez képest" – nyilatkozta John Carmack a játék megjelenése előtt. 1996-ban aztán láthattuk, hogy az id-vezér ezúttal is állta a szavát. A forradalmian új, már kizárólag poligonokat kezelő motor (még a robbanások is tűzgömbök voltak, nem bitmapek), és a szabadabb mozgás (fel-le is irányíthattuk a nézetet) technikailag a legkorszerűbb motorrá avatta a Quake engine-jét. Emellett a motor remek fizikával rendelkezett (a rocket jumppal eredetileg nem is számoltak a készítők, de a fizika ezt is lehetővé tette!), az irányítást agyonkonfigurálhattuk (emlékszünk még a legördülő konzolfelületre?), és még mod-barát is volt a rendszer. A single player küldetéseket a Nine Inch Nails zenéje dobta fel, multiban pedig a TCP/IP támogatás tette hosszú időre verhetetlenné a játékot.
A két hivatalos kiegészítővel (Dissolution of Eternity, Scourge of Armagon) egy évben, 1997 végén jelent meg a sorozat második része. A Quake 2 több volt, mint elődje felspécizett változata: a 3D támogatás alapjaiban változtatta meg azt, amit addig az FPS-ek látványvilágáról gondoltunk. Az új effektek, az ötletes pályaelemek és a cyberesebbre vett világ (az ellenfelek modelljei mai napig a legzseniálisabbak közé tartoznak) a legjobb single player móddal rendelkező Quake-ké avatta a folytatást. Multiban sem kellett szégyenkeznie – igaz, jó néhány opciót csak patch által kaphatott meg a játékos. Ennek a programnak is két hivatalos küldetéslemeze jelent meg, a Ground Zero és a The Reckoning – mindkettő 1998-ban.
Az egy évvel rá következő harmadik rész már csak a multiplayer csatákra vágyókat kényeztette el, őket viszont nagyon. A remek AI-val ellátott gépi ellenfelek (botok), a rengeteg karaktermodell és skin, a jól megtervezett pályák és kiegyensúlyozott fegyverek önmagában megérték a játék árát, de az elképesztő mennyiségű változtatási lehetőség volt végül az, ami minden idők egyik legsikeresebb grafikus motorjává tette a Quake III: Arena engine-jét (főleg, amikor már az átlagos gépek is felnőttek hozzá). Modok ezrei, segédprogramok százai gondoskodnak arról, hogy még ma is minden nap felkerüljön a netre egy új fegyver, pálya vagy karaktermodell.

A negyedik rész – amelyet az id Software állandó tettestársa, a Raven készít – ismét az egyjátékos módot virágoztatja majd fel. De, hogy mikor, az annyira a „when it's done" kategóriába esik, hogy ma még álmodozni is felesleges róla...

"PONTOSAN TUDOM, HOGY JOHN CARMACK SOHA NEM FOG VELEM DOLGOZNI."

# INTERJÚ KEN SILVERMANNEL

**A Commodore-korszak teljesen kimaradt nála: neki már 1988-ban megadatott, hogy 386 DX-20-ason programozzon. Fiatal kora ellenére (1975-ben született, Halloweenkor, pontosan éjfélkor) veterán játékmotor-programozóként ismeri a szakma. Már 1991-ben találkozhattunk a nevével a Kentris nevű amatőr tetris-játékban, de igazán a Ken's Labyrinth című FPS révén figyelt fel rá a játékipar. A világhírt végül a Build grafikus engine hozta meg számára, amely tucatnyi játékot vitt el a hátán, többek között a Duke Nukem 3D-t, a Shadow Warriort, a Bloodot és a Redneck Rampege-et. A programozás mellett érdeklik a térképek (emlékezetből le tudja rajzolni az USA-tagállamok határvonalait), a geometriai fejtörők (imádja a Rubik-kockát) és a csillagászat. Zenei kedvence Weird Al Yankovic, remekül zongorázik és a napenergia elkötelezettje. Ken Silverman igazi csodabogár.**

**PC Guru: Felidéznél néhány vicces vagy emlékezetes sztorit a Duke Nukem 3D fejlesztésének idejéből?**
KS: A Build motor fejlesztésének három éve alatt tulajdonképpen nem tettem mást, mint programoztam, ettem és aludtam. Nem jártam a többiekkel bulizni, piálni meg ilyesmi... Igazi érdekességeket inkább a Ken's Labyrinth-ról tudok említeni. Például az Epic által kiadott kereskedelmi verzió grafikáját a Future Crew nevű demócsapat készítette, akikből később a Remedy, a Max Payne fejlesztőcsapata alakult. Vagy a kedvencem: van a játék egyik rejtett pályáján egy földgömb. Poénból beleírtam a játék kézikönyvébe, hogy aki megtalálja, és jelentkezik nálam, jutalmat kap. Senki nem akadt rá, így persze el is felejtettem. Aztán tavaly nyáron, több mint tíz évvel a játék megjelenése után jelentkezett egy figura, hogy megtalálta. Őrizze a nevét a PC Guru is a halhatatlanságnak: Travis Rezka a legkitartóbb rajongó neve.

> "John Carmack szerint Ken Silverman a világ egyik legtehetségesebb 3D-programozója."

**PC Guru: Mindössze 17 éves voltál, amikor bekerültél a játékiparba és a Duke Nukem révén rögtön világhírűvé váltál. Hogyan sikerült ilyen magas szintű programozói tudásra szert tenned ilyen fiatalon?**
Ken Silverman: Már egészen kicsi koromban tudtam, hogy videojátékokat akarok készíteni. Amikor a szüleim megvették az első számítógépemet (úgy nyolc éves lehettem), rögtön belevetettem magam a programozásba. A családunkban igen szép hagyományai vannak a számítógépnek és a matematikának, így a tanulás viszonylag könnyen ment. Mire középiskolába kerültem, már rég túl voltam azon a szinten, amit apám (aki egyébként professzor a Brown Egyetemen) vagy a tanáraim tudtak volna tanítani, de megtaláltam a módját annak, hogy magam fejlesszem tovább a tudásom. 16 éves voltam, amikor megjelent a Wolfenstein 3-D. Úgy gondoltam, ilyet én is tudnék készíteni, és kb. fél év alatt megírtam a világ első Wolfenstein-klónját, a Ken's Labyrinth-et – pusztán a magam és barátaim szórakoztatására. A bátyám meggyőzött arról, hogy ebből pénzt lehetne kihozni, így 1993. január elsején kiadtuk a játék shareware verzióját az interneten. Egy hét alatt kilenc játékfejlesztő és kiadó cég keresett meg, hogy dolgozzak nekik. Az Epic MegaGames volt a leggyorsabb és a legmeggyőzőbb, így leszerződtem velük, hogy írok nekik egy grafikus motort a következő játékukhoz, a Duke Nukem 3D-hez.

> Redneck Rampage: a suttyó Doom...

**PC Guru: Nem bántad meg, hogy abbahagytad a játékfejlesztést az egyetem kedvéért?**
KS: Egyáltalán nem! A programozás nekem mindig is hobbi volt, sosem gondoltam rá úgy, mint hivatásra, vagy karrier-lehetőségre. Szerettem a 3D Realmsnek dolgozni, mert amit ők kívántak tőlem, pontosan egybeesett a hobbimmal. Soha nem viselkedtek főnökként, nem dumáltak bele abba, hogyan dolgozom, nem kényszerítettek semmire. Tökéletes munkakapcsolat volt, olyan, amilyen talán csak egyszer adatik meg az ember életében.

**PC Guru: Azért ha most megcsörrenne a telefonod, és John Carmack hívna, hogy állást ajánljon az id Software-nél, elfogadnád, nem?**
KS: Nagyon nagyra tartom John Carmackot, és büszke vagyok rá, hogy több interjúban is a világ legtehetségesebb 3D programozójaként említett engem. '94 környékén sokat beszélgettünk telefonon, egyszer az ő ötletei nyomán írtam újra a nulláról a Build engine-t. Pontosan tudom, hogy John soha nem fog velem dolgozni, egyszerűen azért, mert mindkettőnknek ugyanaz a szakterülete, és nem egészítenénk ki egymást. De ha feltételezzük, hogy mégiscsak megtörténne ez a telefonhívás, valószínűleg visszautasítanám, mert semmi kedvem nem lenne Texasba költözni. És ha még ezen is túltesszük magunkat, és feltételezzük, hogy Texasba költözöm, akkor is inkább a 3D Realmsnél dolgoznék, a régi barátságunk miatt.

**PC Guru: Azt hallottuk, hogy mostanság egy új grafikus motoron dolgozol, ami voxeles technológiát használ...**
KS: Így van. Az engine neve Voxlap, és 1999 óta dolgozom rajta kisebb-nagyobb megszakításokkal. Elképesztő lehetőségek vannak a voxel-technológiában, elsősorban a dinamikusan változtatható domborzat megvalósításában. Bármit tetszés szerint lerombolhatsz, átváltoztathatsz, krátereket üthetsz, épületeket dönthetsz össze, tárgyakat mozgathatsz valós fizika szerint, mindezt valós időben számolva, minden megkötés nélkül. A gond csak az, hogy a technológiát nem nagyon támogatják a mai hardverek, így sokat kell trükközni, hogy a látvány megközelítse azt a színvonalat, amit a mai poligonos játékok képviselnek. Egyébként az engine demóját letölthetitek a http://www.advsys.net/ken/voxlap/voxlap03.htm címről.

**PC Guru: Láttad a kiszivárgott Half-Life 2 forráskódot?**
KS: Lehet, hogy nem fogod elhinni, de nem. Nem éreztem különösebb indíttatást, hogy megnézzem. Maga a játék nem nagyon érdekel (a Half-Life első részével sem játszottam), a technológia pedig annyira más, mint amivel éppen én foglalkozom, hogy nem tudtam volna tanulni belőle.

**PC Guru: Mi a kedvenc játékod?**
KS: A Quake 3 Arenával játszottam a legtöbbet életemben, a régi klasszikusok közül pedig a Super Mario Brotherst és a Pole Positiont említhetném. Számomra az a közös ezekben a játékokban, hogy miközben remek játékélményt nyújtottak, izgalmas technológiai újításokat is hoztak magukkal.

**PC Guru: Mik a terveid 2004-re?**
KS: Nemrég végeztem el az egyetemet, ami miatt abbahagytam a játékprogramozást. Mostanában én választom meg, milyen projektekben veszek részt, sokszor barátoknak segítek be programozási munkákba szívességből, ingyen. Szeretném idén befejezni a Build engine OpenGL-es változatát, és Tom Dobrowolski barátommal belevágtunk az első Voxlap engine-es játékba, egy pingpong-szimulációba... Hallotok még róla!

## GODZ 1.40

A Godzot anno még UT alá kezdték fejleszteni, a játék Dragonball-feldolgozás lett volna, de jogi problémák miatt (ezzel elég sok Dragonballos modnak meggyűlt a baja) be kellett fejezni – ám a készítők apróbb változtatásokkal folytatták a fejlesztést, ebből született meg a Godz, amelyen azért még felfedezni a múltra utaló nyomokat.

A galaxis legjobb harcosai összegyűlnek, hogy egy intergalaktikus tornán eldöntsék, ki a legjobb – ennyi a történet dióhéjban, ami bár nem túl eredeti, de többjátékos FPS-módoknál ez úgy sem lényeges. Három játékmódban zúzhatjuk egymást: deathmatch-ben, team deathmatch-ben és double dominationben – az első kettőt tizenhárom, míg az utóbbit két pályán játszhatjuk. Sajnos a mennyiség miatt a minőség háttérbe szorult. Bár van néhány szép pálya, túlnyomórészt mégis unalmasak és gyengén kidolgozottak.

Hat választható isten van, mindegyikük egyéni fegyverzettel vértezi fel harcosait, ami meghatározott számú gyilkolás után továbbfejlődik. A modellek kidolgozása változó, némelyik egész jóra sikeredett, de vannak szögletesek, elnagyoltak is – a legtöbbjükön érezni a mangás beütést. A fegyverek elég változatosak, ezért először érdemes kipróbálni az összes karaktert, és úgy kiválasztani közülük a hozzánk legközelebb állót. A fegyverek és a repülés QI energiát fogyasztanak, ha ez elfogy, elég védtelenek leszünk – ám az újratöltés csak 3-4 másodpercet vesz igénybe, emiatt sajnos nem igazán lényeges, hogy a támadások mennyi energiát fogyasztanak, és így taktikai szerepük sincsen. Miután átalakultunk, QI energiánk tovább tart és folyamatosan töltődik. A Godz legújabb verziójában újítás a dobálható tereptárgyak megjelenése: ez nagyon jó ötlet lenne, ha egy felett kő nem takarná el az egész képernyőt – így viszont semmi értelme.

A mod két leggyengébb pontja az animációk és a hangok területe. Az emberek animációja van úgy, hogy késik, pl. a gyors repülésnél állandóan több másodperces csúszással látjuk a kirajzolást, és ez igen zavaró tud lenni. A támadásoknak pedig nem mindig halljuk az – egyébként unalmas és oda nem illő – hangját, és ez szintén sokat ront a mod hangulatán. A játék beszédanyagát valami beszélőprogrammal mondathatták fel, monoton és a kiejtése helyenként eléggé furcsa. A legjobb megoldás a hangok teljes cseréje lenne, valamint ha megoldanák, hogy minden lövés hallatsszon.

A hibái ellenére a Godzzal érdekes és izgalmas meccseket lehet játszani egy hálópartin, mondjuk két Call of Duty játszma között, de ahhoz, hogy hosszabb távú szórakozást nyújtson, még lenne mit fejleszteni rajta.

A Godz-ot a DVD melléklet Unreal Tournament rovatában találhatjátok.

**Értékelés: 79%**

## Military Forces Q3 v0.77 Beta

A XX. század hadviselése igencsak megváltoztatta a több évezredes hagyományokat. Immár nem az emberek száma, hanem a fegyverek és járművek ereje határozza meg a háború kimenetelét. Pár lelkes Battlefield-rajongó ennek a témának a feldolgozásával olyan modot alkotott, amely viszonylagos élethűséggel vezet be minket az újfajta háború belső világába.

**E havi DVD-nken a rovatban bemutatott mindhárom modot megtalálhatjátok**

Ami elsőként pozitívan hathat a játékosokra, az a mod mérete. Nem nagy, mindössze 33 MB. Telepítős, így kényelmesen fel lehet tenni az eredeti játék mellé. A modifikáció elsősorban a multipalyer részre összpontosít, de mivel ez csak béta, így kerülhet még bele egyszemélyes hadjárat is. Több térkép közül választhatunk, melyek mérete igen nagy! Emellett rengeteg járművet is az irányításunk alá vonhatunk és ez az a momentum, ami miatt a kiegészítés nagy sikerre számíthat a hardcore játékosok körében. Játékmódokat ugyan itt még nem találni, ám háromféle környezetet már beleépítettek a készítők: első és második világháború, valamint modern. Ez annyit tesz, hogy a meghatározott korszakok harci gépeivel lehet játszani az adott helyszíneken. A modern kor van leginkább ellátva cuccokkal, benne például az F-14 Tomcat, az F-16-os, vagy a B2-es bombázó is. Tankokkal és terepjárókkal is játszhatunk, és hajók is bekerültek az arzenálba.

A grafika kifejezetten kellemes. Annak ellenére, hogy nagyon szegényes a környezet, a harc hevében ez nem fog feltűnni. A modellek elkészítésére sok gondot fordíthattak, mivel nagyon jók lettek, részletesek és valósághűek. A fizikára ugyanez sajnos már nem igaz. A gépeket egérrel lehet irányítani és az alapjáték korlátai miatt nem lehetett a valóságot alapul venni a vezetésnél. Bizonyos manőverekre nem leszünk képesek és a gravitációval sem kell sokat bajlódnunk, csak annyira, hogy ha nem megy a motor, zuhanunk…

Mindent összevetve kitűnő ez a kiegészítés. Aki szerette a Battlefield 1942 játékmenetét, annak ez a mod nagyszerű választás lehet, mindenkinek csak ajánlani tudom.

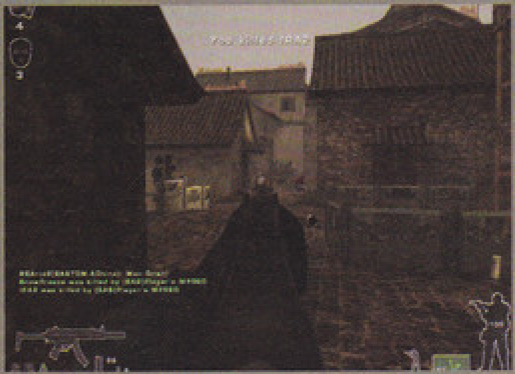
A modot a Quake Engine rovatban megtalálhatjátok!

**Értékelés: 87 %**

## SAS: Into the Lion's Den 1.0 BETA

A mod mögött két és fél éves fejlesztés áll, ami ebben a kategóriában rendkívül nagy idő, készítői először Unreal Tournament alá szerették volna kiadni, de az UT 2003 megjelenésével motort váltottak. A hosszú fejlesztési idő előnye, hogy már most, béta stádiumban is kiforrottabb és stabilabb, mint legtöbb vetélytársa többszöri foltozás után.

A játék középpontjában a nagy múltú SAS (Special Air Service) speciális egység áll. A mod az első megjelenés alkalmával még csak team deathmatch móddal rendelkezik, de már készítik hozzá a Sabotage módot, amelyet az első patch fog tartalmazni. Mindkét csapat – SAS és OpFor (terroristák) – egyenlő számú fegyverrel és kiegészítővel rendelkezik, amik kiegyensúlyozottan vannak elosztva, minden fegyvernek megvan a másik oldali megfelelője. A SAS oldalán MP5/10-et, MP5SD-t, M4 Carbine-t, G36-ot, L96-ot, Benelli M4-



> Military Forces

A jó öreg UT még sok mod alapja lesz...

...ahogy a Battlefield 1942 is

et használhatunk elsődleges fegyverként, BHP-t és Five-Sevent másodlagos fegyverként, míg a másik oldalon Mac-10-et, Uzit, AK-47-et, AK-74-et, Dragunovot, Mossberg 590-et, illetve Walther PPK-t és Colt 1911-et használhatunk. Egyszerre csak két lőfegyver, kés és három egyéb felszerelési tárgy lehet nálunk, mint pl. gránátok, távcső, éjjellátó szemüveg – a kiegészítők mindkét oldalon ugyanazok. Minden kör elején választhatunk felszerelést, nem kell pénzt gyűjtögetni. A játékmenet sebessége pályától függően változik, de mindenképp érdemes megfontoltan, egymást fedezve haladni, hiszen akár egy találat is halálos lehet, és ki akarja egy óvatlan mozdulat miatt a menet végéig a társait nézni? A realitás nem csupán a sebzésrendszeren érződik, pl. ki is fáradhatunk, ha túl sokat ugrálunk (ez ugyan nem újdonság, de itt is jól működik). Futás közben eltűnik a célkereszt, és a kamera is eléggé rázkódik, ezek is tovább lassítják a játékmenetet, mivel célzott lövéshez meg kell állnunk. A fejlesztők nem nagyon piszkálták a botok MI-jét, ezért az instant action mód nem igazán alkalmas teljes értékű játékra.

A karakterkínálat igen nagy, ha kommandósként játszunk húsz, míg terroristaként tizenegy modell áll rendelkezésünkre. Érdemes meggondolni, melyiket választjuk, nemcsak azért mert jó ruhával észrevétlenebbek lehetünk, de azért is, mert néhány felszerelés tartalmazhat golyóálló mellényt, gázmaszkot, vagy speciális szemüveget. A karakter- és fegyvermodellek elég részletesen kidolgozottak, és a hangok is meglepően jók. Tizenhárom pályán harcolhatunk, amelyek egy-két kivételtől eltekintve nagyon jól sikerültek, a kínai például bármelyik profinak becsületére válhatna. Mindegyik egyedi, de a pálya és a játék stílusához is jól illő zenével rendelkezik.

Minden taktikai FPS-kedvelőnek ajánlom, igényes, jól kidolgozott mod, már az első kiadása is megállja a helyét a mezőnyben.

A SAS: Into The Lion's Dent megtalálhatjátok a DVD melléklet Unreal Tournament rovatában.

**Értékelés: 89%**

**Captainm, HB**

SAS Into the Lions Den: kémek a sasfészekben

## HÍREK:

Megjelent a Red Orchestra 1.2-es verziója, két új térképet, két új fegyvert, rengeteg apróbb újítást és változtatást tartalmazva. Emellett számos bugot és játékmenetbeli hiányosságot is javítottak.
www.unrealwarfarex.com/redorchestra

Miután megnyerték a Make Something Unreal első fordulóját, a Deathball készítői úgy gondolták, kibővítik modjukat, ehhez tapasztalt modellezők, animátorok, programozók, pályatervezők segítségét kérik. Részletek a fejlesztők oldalán.
www.deathball.net

A nagyon ígéretes Atlantis: Fight for Freedom UT 2003 mod weboldala új képekkel és információkkal gazdagodott, emellett egy játékmenetet prezentáló videót is letölthetünk.
www.atlantis.jolt.co.uk

UT 2004 alá bejelentették a Legend of Vandora egyjátékos/kooperatív modot, amely az Unreal 1

élményét próbálja meg visszaadni. A csapat meghirdetett egy történetkoncepciós versenyt, az eredeti játék hangulatát leginkább visszaadó ötlet fog szerepelni a modban.
www.legendofvandora.net

A Thievery mod készítői bejelentették új munkájukat, amely a képeket elnézve az előzőhöz hasonló-

an igényes lesz. Az Alien Swarm csapatközpontú taktikai játéknak készül, ahol a történet a távoli jövőben játszódik: egy idegen faj sorban foglalja el az emberek kolóniáit, csapatunkkal az ő támadásaikat kell visszavernünk. Már az első képek is elég jól néznek ki, érdemes megtekinteni őket.
www.blackcatgames.com/swarm

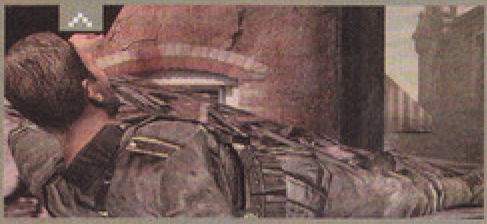
A NovaWorld beindította a NovaXchange szolgáltatást – ez tulajdonképpen egy kiépülőben levő pálya-adatbázis, ahol a pályákat rengeteg szempont szerint kerestethetjük. Ha rendelkezel a Delta Force sorozat valamely tagjával, gyors regisztráció után már tölthetsz is. Folyamatosan bővül, érdemes látogatni.
www.novaworld.com/NWCommunities/Exchange/

Letölthető az International Online Soccer 3.0, amely 17 új pályát és rengeteg változtatást, javítást tartalmaz.
www.planethalflife.com/ios

Megjelentek az első képek a készülő Mechmodból. Ebben a modban hatalmas robotok küzdenek egymás ellen földön és levegőben, fegyverrel és puszta kézzel egyaránt. A készítők minél gyorsabb, pör-

gősebb akcióra koncentrálnak, és terveik szerint a Mechmodot majd a Half-Life 2 motorjára, a Source-ra is átültetik.
www.mechmod.com

A Halot feldolgozó HomeFront Battlefield mod készítői hamarosan letölthetővé teszik a legújabb verziót, jelenleg azonban még az optimalizáláson dolgoznak. A hírek szerint elég jól állnak, a lagot 90%-kal csökkentették, a járművek kezelésén sokat javítottak, és a légi járművekkel is egyszerűbbé vált a leszállás.
www.planetbattlefield.com/homefront



Az Interstate 1982 autós mod készítői rengeteg új képpel frissítették oldalukat, emellett bejelentették, hogy modjukat Interstate 2004 néven elkészítik Battlefield: Vietnam alá is.
www.bf1982.com

# A MESSZIRŐL JÖTT: JASON JONES

„A szórakoztató szoftverek kiadása, mint üzletág, hatalmasat változott, mióta a Bungie megalakult. Nem kell félreérteni, egyetlen jele sem látszott, hogy a Bungie esetleg beadhatta volna a kulcsot, de észre kellett vennünk, hogy néhány éven belül muszáj erős társat találnunk, ha továbbra is olyan szinvonalú játékokat akarunk késziteni, amilyeneket megszoktak tőlünk. Inkább úgy döntöttünk, hogy jó pozicióból tesszük meg ezt a lépést amig lehet, mintsem hogy kivárjuk, hogy a körülmények kényszeritsenek erre, esetleg választási lehetőség nélkül hagyva minket." – Jason Jones a Bungie Microsoft általi felvásárlásáról.

**"Remélem, nem tűnök szűklátókörűnek, de nem szoktam a játékok távoli jövőjén elmélkedni. A videojátékok arról szólnak, hogy mit tudsz kihozni abból, amid van - tehát azon filozofálni, hogy mi nem lehetséges (most), engem valahogy nem hoz lázba. Van egy történeted, amit el akarsz mesélni, van egy játékod, amit össze kell raknod, ott a hardver, amin futnia kell - és van cirka két éved, hogy elkészítsd. Hajrá! Persze nyilván megszállottan kell törni a fejed mindenfelén - elvégre az innováció az őrült ötletek finomított formája -, de két-három évnél messzebb nézni puszta önkielégítés." - Jason Jones**

**E havi vendégünk neve sokkal kevésbé ismert, mint John Carmacké vagy Tim Sweeneyé, és ennek mindössze egy oka van: programozói karrierjének jó részét Macintosh-on dolgozva töltötte. Szerencsére pár éve platformot váltott, és azóta már minket is örvendeztet alkotásaival – legutóbb a Halóval ejtette rabul szívünket, és semmisítette meg minden szabadidőnket.**

## Ez a Jones nem az Indiana

Jason Jones ugyanabba a generációba tartozik, mint a másik nagy programozóguru, ám élete sokkal nyugodtabb volt, mint Carmacké, akit számítógéplopásért kölyökkorában a rendőrök kapcsoltak le (Jason egy évvel fiatalabb, mint JC, 1971-ben született). A sci-fi könyvek – melyeknek máig hatalmas rajongója –, a szerepjátékok és a Tron film inditották el a játékok világa felé, ami abban nyilvánult meg, hogy a középiskola után a Chicagoi Egyetemre iratkozott be programozást tanulni. A mesterséges intelligenciáról szóló szemeszteren találkozott egy Alexander Seropian nevű sráccal, aki már benne volt a szakmában, hiszen két kiadott Mac-játék volt a háta mögött. Az első címe Gnop! volt, és nem volt más, mint a Pong másolata (ráadásul is fekete-fehér grafikával), rendkívül ravasz módon kitalált címmel. A második játék Operation: Desert Storm címmel jelent meg, és a Sivatagi Vihar hadművelet nyomán az iraki tankcsatákat dolgozta fel. Ez volt az első Bungie-játék, mely dobozolva jelent meg (a Gnop! freeware volt, csak a forráskódért epedezőknek kellett 15 dollárt lepengetnie – nem sok ilyen akadt), és 2500 példányban kelt el.

Jason és Alexander hamar összebarátkoztak, és így természetessé vált, hogy a Bungie fogja kiadni a Jason által önszorgalomból írt játékot, a Minotaurt. Ezt a Macintosh programozását gyakorló Jason eredetileg saját örömére írta, de a kollégiumban Minotaurozással eltöltött éjszakák hatására barátja addig-addig győzködte, míg belement, hogy a program kiadásra kerüljön. A Labyrinth of Crete alcímmel 1992 februárjában megjelent program felülnézetet használó szerepjáték volt, hasonlatos a korai Ultimákhoz. Egy hatalmas különbség mégis akadt, köszönhetően Jason szerepjátékos múltjának: kizárólag multiplayer módban lehetett játszani! Legfeljebb hét játékos vághatott neki a labirintusnak, és együttműködve táplálhatták fel D&D-s ihletettségű karaktereiket. Ez volt az első direkt többjátékos módra tervezett játék Macen – a három hónapos fejlesztési idő majd felét a hálózati kód megírása vitte el –, és talán ennek is volt köszönhető, hogy a 3000-es példányszámot sikerült felülmúlniuk. A bevételt kettéosztották (annak ellenére, hogy Alex egy bitet sem tett hozzá a programhoz, csak a csomagolás és a vég nélküli másolás feladata nyugodott a vállán), és míg társa egy hófehér Dodge Neont vett, Jason rengeteg MacOS programozási könyvvel, valamint egy egész polcnyi sci-fivel lett gazdagabb.

## A Macintosh támasza

Az önképzésnek meg is lett az eredménye. Egyrészt hamar elhagyta az oktatókat tudásban, másrészt olyan dolgokat hozott ki az Apple gépéből, amire azelőtt senki nem volt képes. Következő játékuknál a cél az volt, hogy realisztikus, háromdimenziós világot tudjanak adni a játékosnak, ahol azok bőszen mészárolhatják a démonokat és idegeneket. Macen elsőként Jason Jonesnak sikerült textúrázott falakat megjelenitő engine-t készítenie; és ehhez ráadásként sztereó hangzást tett lehetővé. Gyanúsan emlékeztet egy másik játékra, nem? Hát igen, ha fél évvel később jelenik meg, Doom-klónnak bélyegezve, egy legyintéssel elintézzük. De nem, a Pathways into Darkness négy hónappal a Doom előtt jelent meg, és a világhír csak azért kerülte el, mert „rossz gépre" íródott: Macre. És hiába volt a minden addiginál fejlettebb technológia, hiába voltak az RPG-elemek, hiába volt a kötetekre rúgó háttértörténet, a Macintosht akkor sem játékra használták, így az elsöprő sikert tizezrekben mérték, nem milliókban. Azonban ez is sokkal több volt, mint amit vártak – nem csak az egyre gyűlő számlákat tudták kifizetni, de még arra is jutott a nyereségből, hogy Chicago belvárosában kibéreljenek egy irodát, ahol majd tovább szövögethetik világuralomról szóló terveiket. Igaz, arra már nem futotta, hogy a fűtést bekapcsolják, így a következő két telet nagykabátban kódolva töltötték. A hely beceneve Crack House volt; ma a Bungie központi szervérét hívják így.

**"JASON JONES ÚTJA A MACTÓL A PC-N ÁT AZ XBOXIG VEZETETT - CSAK REMÉLHETJÜK, HOGY A HALO 2-VEL NEM ÁLLAPODIK MEG VÉGLEGESEN A MICROSOFT KONZOLJÁNÁL."**

A Pathways rajongótábora mindössze két dolgot kifogásolt – túl lassú volt a program, és túl nehéz – később Jason a Pathways játékmenetét egyenesen totális kudarcként jellemezte; azt nyilatkozta, hogy ebből tanulta meg, hogy a kiegyensúlyozottság a kulcsa a játék élvezetességének. Az újonnan felvett programozókkal együtt az első gond megoldásán dolgozott, és büszkén vitték ki a játékot az 1994-es MacWorldre – ahol az teljes érdektelenségbe ütközött. Mindenki rókabőrt látott a programban, és ez elkeserítette a Bungie két fő tagját – ezért aztán mindent a szemétbe hajítottak, a következő játékukhoz csak a kódnevet tartották meg – így aztán az Marathon néven jelent meg. A Marathon egy fantasztikus FPS lett, messze megelőzve korát; ha PC-n jelenik meg, ma nem biztos, hogy John Carmack döntene a számítógépes grafika fontos kérdéseiben.

A Jason által újraírt motor zseniális dolgokra volt képes, csodájára járt minden Mac-programozó (olyannyira, hogy a Tricks of the Mac Game Programming Gurus című 1995-ös könyvben az ő írása volt a fő attrakció). A Vulcan nevű pályaszerkesztővel szinte

> képaláírás

megkötések nélkül tervezhettek szinteket – nyoma sem volt a Doom négyszögletességének és kopárságának. Ráadásul a Pathways után Jason most erőteljesebben állt ki amellett, hogy legyen multiplayer mód a programban – erre a célra tíz külön pályát alkottak. A háttértörténet ismét Jason (és kisebb részben gyermekkori barátja, Greg Kirkpatrick) szüleménye volt – ennek komplexitásáról csak annyit, hogy darabkáit a mai napig igyekeznek a rajongók összeilleszteni. Egy-egy zavaros rádióüzenetről vagy félig kódolt szövegről ma is új elméletek születnek – csak az elmúlt öt napban 200 hozzászólás érkezett a legnagyobb Bungie-fansite Marathon fórumához...

A Marathon fejlesztése két fontos – és máig érvényes – szabályt hozott a Bungie életébe. Az egyik, hogy megjelenési dátumról szót nem ejtenek – ezt ünnepélyes esküvel fogadták meg, amikor a program négy hónapos késése miatt dühös rajongók több száz BBS-t (netes üzenőfalat) töltöttek meg panaszaikkal, általában kevéssé civilizált módon. A másik szabály a PC-n is ismert „ments sűrűn!" elve – erre a Vulcan pályaszerkesztő viselkedése miatt volt szükség (a Vulcant Jason – aki nem vett részt megírásában – egyszer úgy írta le, mint „húsz elmegyógyintézet minden nyomorúsága és őrültsége, egyetlen Macintosh-programba sűrítve"). Egy ízben olyan durván fagyott ki a Vulcan, hogy fizikailag kikészítette a Macet, amin futott...

Az ezt követő két év az egész Bungie számára a Marathon trilógiává bővítéséről szólt – 1995-ben a Marathon 2: Durandal, 1996-ban pedig a Marathon Infinity jelent meg. A grafika folyamatosan szépült és gyorsult (köszönhetően a Mac kötött hardverének, és Jason újabb trükkjeinek), a történet pedig még kuszább lett. Ráadásként olyan újítások fűződnek a Marathon-játékokhoz, mint a modok megjelenése, vagy a pályaszerkesztő mellékelése (nem kell aggódni, csak az Infinityhez járt, és akkor a Vulcan már kevésbé volt veszélyes – ráadásul az utolsó pillanatban átnevezték Forge-ra). Akkor, amikor PC-n a Duke 3D és a Quake volt a király, Macen a Marathon Infinity összetett sztorival, fejlődő karakterrel, velünk harcoló társakkal kényeztette a Mac-játékosokat.

## A hűséges áruló

Bár a három Marathon a Macintosh három legjobban fogyó játéka volt – és ezzel a Bungie rendkívül megerősödött, az eredeti kétfős csapatból húszfős gárda lett –, azt mindenki látta, hogy az igazi sikerhez a Windows-piacot is meg kell hódítani. Mivel Jason a Mac programozásában volt csak járatos – igaz, abban nagyon –, megint szakkönyvekhez nyúlt, és átírta a Durandalt Win95-re. A konverzió olyan jól sikerült, hogy Alex megint meggyőzte, hogy adják ki. Az 1996 szeptemberében megjelent program nyom nélkül tűnt el, többek között azért, mert az első rész ismerete nélkül élvezhetetlen volt; az egyetlen hatás az volt, hogy a Bungie rajongói árulást kiáltottak – szerintük a cég eladta magát. Ehhez az évhez fűződik egy másik csalódás is, mégpedig a kis kiadók felkarolása, játékaik kiadása. Ez Alex ötlete volt, de sem az Abuse (oldalra scrollozó platformjáték), sem a Weekend Warrior (3D-s verekedős játék, azzal az opcióval, hogy fényképünket helyezzük a harcosok arca helyére) nem hozott különösebb sikert – úgyhogy ezt a tevékenységet a Bungie be is szüntette.

**"Ha a Marathont PC-re fejlesztik, ma nem Carmackot tartanák a 3D programozás istenének."**

Jason azonban beleszeretett a PC-be, és következő játékötletét már erre a platformra jelentette meg. Ez a játék gyökeres változást jelentett az eddigiekhez képest: sci-fi helyett fantasy környezetben játszódott, szerepjáték-elemekkel kevert FPS helyett pedig valós idejű stratégiát kaptunk. A Mythről van szó, mely egy évvel a StarCraft előtt 3D-s stratégiaként írta be magát a játéktörténelembe. Ez a játék Jason Jones gyermeke volt, ő írta a kód kétharmadát (köztük a realisztikus fizikai rendszert), az egész sztorit (természetesen most is sokkal gazdagabb háttérrel, mint amit bárki elvárhatott volna), az ő nevéhez fűződik a hadjárat megtervezése, és a pályák felének elkészítése is. Az erőfeszítését siker koronázta, a Myth rengeteg díjat gyűjtött be, és 350000-es eladásával a Bungie addigi legnagyobb sikere lett (ebből százezer a később megjelent Mac-verzióból fogyott el). Közben a Bungie másik csapata megkezdte a munkát az Onin, ezen a fantasztikus anime-ihletésű akciójátékon. Mikor megjelent, sikeres lett, de ebben Jason a tesztelésen kívül nem vett részt.

Természetesen a Myth is folytatás után kiáltott, de ebből Jason már nem vette ki a részét ilyen mértékben. A sztori megírását természetesen nem engedte át másnak, és a játékmotoron is végrehajtott kisebb-nagyobb módosításokat, de figyelme közben egy új engine megírása felé fordult. Az új motorral vissza akart térni kedvenc sci-fi világához egy RTS keretében. Amikor az első működő verzióban elengedtek egy terepjárót, és az a négy kerekére külön-külön ható fizika hatására élethűen száguldozott a dombok között, azonnal tudták, hogy nyerő dolgot alkotnak. Pár hét után végérvényesen eldöntötték, hogy nem lesz itt semmilyen stratégia, minden idők legkirályabb akciójátékát alkotják meg. 1999-ben a Halo bemutatkozó videója minden mást lemosott a MacWorldön, maga Steve Jobs jelentette be a játékot, melyet később Jason mutatott be a közönségnek (a videót a New Yorkba tartó repülőn vágta össze). Ebben az évben a Take 2 megvette a Bungie 19.9%-át, de egy évre rá még radikálisabb változás történt – a cég összes részvényét a Microsoft szerezte meg (a Take 2 megkapta az Oni és a Myth jogait, valamint a Halo motorját két játék erejéig – érdekes, hogy ezeket eddig nem használta ki, mindössze a Myth 3-mat jelentették meg, ám az elég nagy bukta lett).

A Jason Jones vezetésével dolgozó Halo-csapat átköltözött Redmondba, egy hipermodern irodába. Itt hamar összehaverkodtak a szintén MS-tulajdonban levő FASA tagjaival, és hetente paintballoznak – sokak szerint ez a forrása a Halo fantasztikus multiplayer módjának. A Halo története megint csak sokkal gazdagabb lett, mint a többi FPS-é, eddig három regény jelent meg ebben a világban, melyek Jason jegyzeteire épülnek. A programozócsapat rendkívüli munkát vitt véghez, amikor alig 14 hónap alatt átálltak OpenGL-ről DirectX-re, ráadásul Xboxon: egy olyan gépen, melyből csak a befejezés előtt fél évvel kaptak végleges példányokat! A hatalmas munka sikert hozott, mára bőven négymilliós eladott példányszámmal büszkélkedhet a program (beleértve a PC-s és a Maces verziókat is – utóbbihoz Jasonnek már semmi köze nem volt).

Amikor a Halo elkészült, mindenki hatheti pihenőidőt kapott, és mikor 2002 januárjában az emberek összegyűltek a központi irodában, Jason egy vastag irattömbbel jelent meg – a Halo 2 design dokumentumával. A fejlesztés azóta tart (Alex 2002 augusztusában kilépett, mert megszületett lánya, Amelia Eve, és minden idejét vele akarta tölteni), megjelenési dátum természetesen nincs, de abban biztosak lehetünk, hogy mind a grafika, mind a háttérsztori tökéletes lesz. De hogy pontosan milyen is lesz? Erre maga Jason Jones válaszol, szállóigévé vált módon: „...a Halo 2 olyan lesz, mint a Halo – csak ez a Halo 170-nel száguld majd át egy kórházon, miközben helikopterek és nindzsák kergetik. Ja, és még a nindzsák is lángolni fognak."

**Grath**

**Népszabadság helyett Index.hu, PC Guru helyett Gamespot.com... Sokszor és sokan kongatták már a vészharangokat, hogy eltűnik az offline média, kihalnak a papírlapok – a lappiac azonban egészen másként viselkedik.**

Amikor feldobtuk ezt az izgalmas témát a Hardwired.hu PC Guru-fórumában, perceken belül érkezett egy tucatnyi jövendölés, amelyek öt-tíz éven belülre borítékolták a papírújságok elmúlását. Ez jól illusztrálta a keményvonalas – és bocsánat a kifejezésért, de kissé talán szemellenzős – nethuszár-hozzáállást, jóllehet, sok igazság elhangzott a fórumban. Ezen felbuzdulva kerekítettem Gondolatébresztőt a „papír kontra drót" kérdésből.

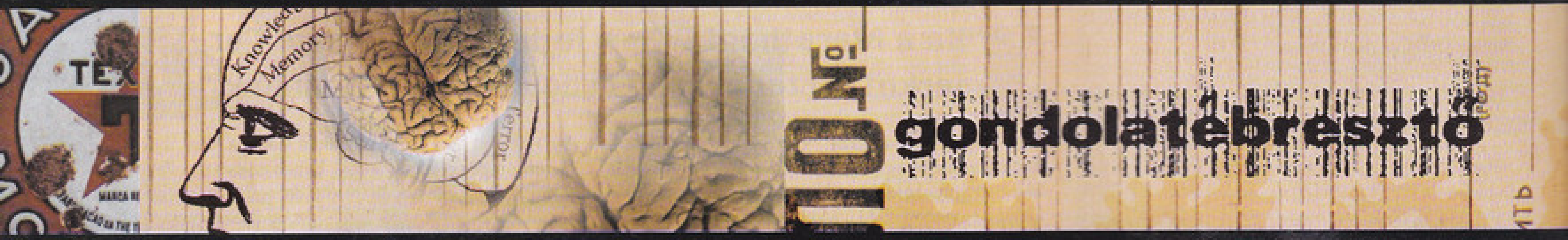
## Együttes erővel

Hogy az online sajtónak van-e jövője, azt hiszem, senki számára nem kérdéses: persze, hogy van, egyre inkább. Azonban a nemhogy döglődő, de pezsgő papírlap-piac azt mutatja, az offline sajtó is talál magának helyet az átlagember életében. Ha valaha is ki fog halni, az olyan beláthatatlanul hosszú idő múlva fog bekövetkezni, hogy most még talán nem is érdemes belegondolni, mikor történhet ez meg. A merész kijelentést elsősorban arra alapozom, hogy a két sajtó máris elkezdett alkalmazkodni egymáshoz. Kialakult egyfajta munkamegosztás az online és offline média között. A napi híreknek egyre inkább az előbbi ad teret, mivel az online sajtó legnagyobb fegyvere a frissesség, a gyorsaság. A hosszabb lélegzetvételű publikációknak, tanulmányoknak viszont az utóbbi, mivel a publicisztikai műfajok esetében nem olyan fontos a sebesség, viszont a gondos szerkesztés annál inkább. Az átlagolvasó nyilvánvalóan minél előbb olvasni szeretné, hogy elfogták Szaddamot (ezért lép fel az Indexre vagy az Origóra), de teljesen mindegy számára, mikor tudja meg, hogy mi Váncsa István véleménye Szaddam elfogásáról (ezért vesz Élet és Irodalmat). Ha ez a munkamegosztási tendencia folytatódik, az on- és offline sajtó számára elképzelhető egyfajta egészséges egymás mellett élés, ami elnyújthatja a nagy hatalomátvételt.

> AZ ON- ÉS OFFLINE SAJTÓ JÓL MEGFÉR EGYMÁS MELLETT, ÉS EZ A HELYZET A KÖZELI JÖVŐBEN SEM FOG MEGVÁLTOZNI.

## Szokás dolga

A médiumok könnyű és gyors lecserélődésének komoly piaci akadályai is akadnak, például az a sokszor alátámasztott tény, hogy rendkívül lassan változnak meg a fogyasztói szokások. Eleve egy sajtótermékcsoporton belül is nehezen mozog a vásárlói preferencia (ha egyszer már valaki megszokta, hogy Voxot vesz, nyomós indok hatására, és többnyire akkor is csak lassan határozza el, hogy átter a Cinemára). Hát még a médiumokon belül milyen lassan változik meg mindez! Hiszen ahhoz mindenekelőtt az szükséges, hogy az adott médiumok mindenki számára elérhetők legyenek. Rengeteg embernek nincs még semmilyen internet-kapcsolata (kis hazánkban különösen): a világhálótól elzárt csavargyári munkás, háziasszony és cukrászinas számára eleve nem kérdéses, melyik médiumból tájékozódjon. Márpedig – csak hogy házunk tájánál maradjak –, a csavargyári munkások, háziasszonyok és cukrászinasok is szoktak játszani és játékokról tájékozódni. Már számtalanszor megmutatta a piac, hogy mekkora üzlet van az efféle non-core gamerekben, akiknek egyáltalán nem létérdekük az, hogy legyen otthon internetük. Fogadjuk el, hogy tájékozódás tekintetében is léteznek non-core olvasók, akik bizonyára sokszor annyian vannak, mint a játékrajongók, a jól tájékozott hardcore olvasók (elnézést a kissé izzadságszagú elnevezésekért).




## Tőkétlenkedés

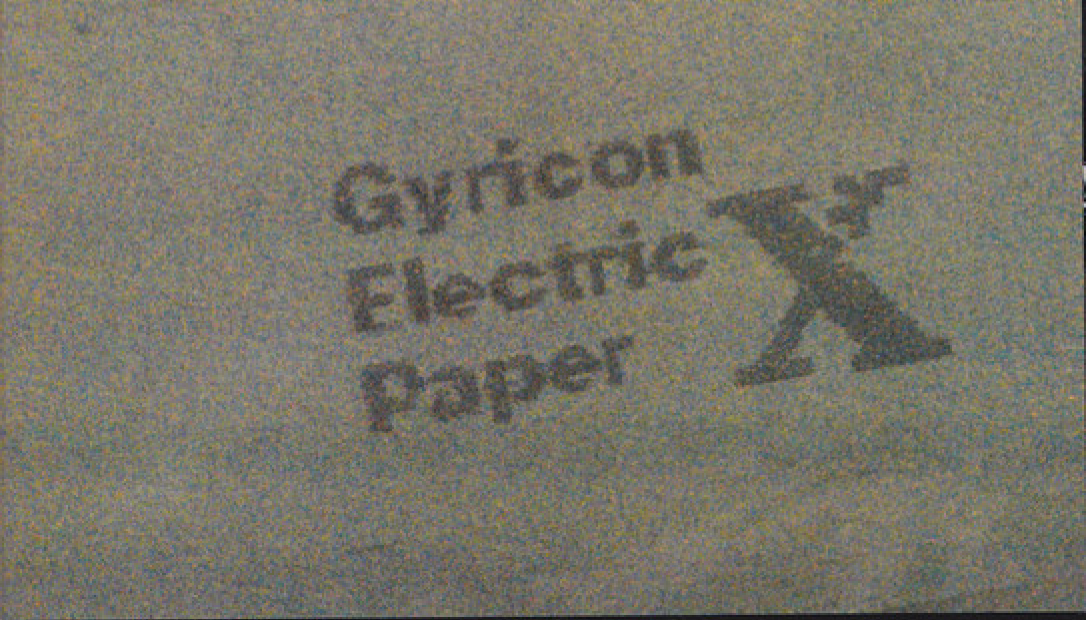
Szintén piaci fék az a fajta rugalmatlanság, ami elsősorban a dotcom-buktának köszönhető. Az online sajtó jó üzlet, de lassan indul be (a játékmagazinok esetében gyorsabban lép az online média, a tartalom természetéből adódóan). Az igazán befutott, patinás lapok még csak kellemes lehetőségként kezelik a netet: van online Népszabadság és Magyar Nemzet, mert ma már kell, hogy legyen. De mennyivel ad többet tartalmilag, mint a papíralapú? A percenként frissülő híreket leszámítva csak technikai könnyebbségeket (keresést, archívumot) nyújt. Majd ha megszűnik a papír New York Times, és átáll online-ra, kezdhetünk aggódni... A befektetők oldaláról még nagyobb óvatosság tapasztalható: a dotcom-lufi kidurranása óta kétszer is meggondolják, mikor invesztálnak tőkét netes lapba és mikor adnak ki pénzt online hirdetésre (jóllehet, a netes lehetőségekbe vetett bizalmuk már jó ideje nő). Ez azt jelenti, hogy a nem fizetős online lapoknak – hiába kevésbé költségesek, mint a papírmagazinok – arányosan kevesebb pénzből kell gazdálkodniuk (nálunk különösen ez a helyzet). Ebből pedig az következik, hogy nem mindegyik tud olyan eszközöket használni, mint az offline sajtó. Jellemző, hogy a legtöbb online napilap valamilyen papírlapra vagy televízióra támaszkodik, hiszen annak már rendezett viszonyai, eszközei vannak (hogy mást ne mondjak, több évtizedes saját archívum). És ezzel valamelyest összefügg a színvonal kérdése is.

## Nívókérdések

Bármennyire is fáj, mondjuk ki: a médium on- vagy offline volta és színvonala többnyire összefügg. Köszönhető ez egyrészt a fent említett kevesebb pénznek: nem mindegyik online lap tud olyan fizetést adni és presztízst teremteni, mint az offline lapok, ezért a profibb szerzők az offline lapoknál helyezkednek el (általánosságban beszélek, ne vegye magára egyetlen online játéklap sem). Az okok közt megtaláljuk azt is, hogy – nagy tisztelet a kivételnek – nem sok önálló online újság szerkeszti olyan szinten a tartalmát, mint az offline lapok. Sokszor nincs érdemi olvasószerkesztői, korrektori munka, vagy egyszerűen eleve nincs is idő ilyesmire, mert ugye frissnek, gyorsnak kell lenni, le kell győzni a többi online lapot, és ilyenkor nincs más

> PC.IGN.com - a havi előfizetési díj 6 dollár

> Befektetőként az IBM is beszállt az elektronikus papír-bizniszbe. Megoldásaival minden bizonnyal hozzájárul majd a médiakonvergenciához.




A Xerox cég Gyricon e-paperje elvileg már egy év múlva mindenki számára elérhető lesz

Háttérképek pénzért az egyik magazinban...

lehetőség, mint a félkész, hibás magyarságú MTI-nyershírt szinte szó szerint leadni. A tartalom nívója és a technológia egyébként valamennyire független: ha egy sajtótermék nagyon jó, bármilyen ósdi médiumon el lehet adni, viszont ha rossz, bármilyen menő médiumon nagy eséllyel sikertelen lesz. Gondoljunk bele: a tévé születésekor sokan temették a rádiót, mégis mai napig vannak nagyon sikeres rádióműsorok – nem véletlenül.

## Lap-pangás

Végül, de nem utolsósorban technikai okai is vannak annak, hogy az offline lapok még nagyon sokáig fogják húzni. A leginkább magától értetődő előny a mobilitás: a nyomtatott újságot lehet kanapén hanyatt fekve, pad alatt vagy villamoson olvasni, utcán megvenni és eldobni, ha már nem kell, és így tovább. Nehezen belátható, hogy mikor fogják a kijelzők mindezt tudni, de biztos vagyok abban, hogy évtizedekben mérhető ez az idő. Mert rendben, hogy laborokban létezik már elektromos papír és jön a feltekerhető monitor, de vajon mikor fognak ezek a találmányok igazán elterjedni? Mikor lesz annyira olcsó ez a ma még igencsak kísérleti technológia, hogy megérje miatta leváltani a papírt? Mikor fog átállni a fent említetten lassan mozgó lappiac az új megoldásokra? Úgy vélem, korai még erre alapozva temetni a papírlapokat.

## PAPÍR, AMI ELÉRHETŐ?

Az e-papírok speciális műanyagból készült vékony lapok, amelyek több millió pórussal rendelkeznek. Ezek a speciális szemcsék elektromos töltés hatására elszíneződnek, így a lap mintázata (tartalma) változtatható: megfelelő elektronikus eszközzel írni lehet rá, vagy törölni róla. Nem vitás, hogy ha ez az újrafelhasználható papír elterjed, forradalmasítani fogja a lapkiadást, különösen, ha esetleg az internettel való összeforrasztását is sikerül megoldani.

Két amerikai vállalat is komoly eredményeket ért el a kísérleti e-papírokkal. A Xerox Palo Alto-i kutatóközpontjában kifejlesztett Gyricon technológia (http://www2.parc.com/dhl/projects/gyricon/) elvileg egy éven belül már olyan állapotban lesz, hogy a nagy múltú cég házalhat vele. Az E-Ink vállalat hasonló elven működő, de más fénytörési és egyéb jellemzőkkel rendelkező megoldása (http://www.eink.com/technology/index.html) öt éven belül készül el, aztán a fejlesztők tervei szerint lenyomja a Gyricont. A következő lépés a színes e-papír lesz (a jelenlegi modellek ugyanis leginkább fekte-fehér szövegek és képek megjelenítésére alkalmasak), amelyet ha sikerül kifejleszteni, talán még az e-PC Guru ideje is eljön egyszer…

## Holnapi kiadás

Akkor minden marad a régiben? Azért azt sem mondanám – a papíralapú média előnyeit a technika fejlődése egyre jobban szorongatja. Ez a fejlődés megállíthatatlan, és üdvös dolog: előbb-utóbb olcsóvá és elérhetővé válnak a fent említett vívmányok. Ez azonban még nem lesz elég, a piaci és presztízsbeli körülményeknek is meg kell változniuk. Felnő majd egy generáció, aki-

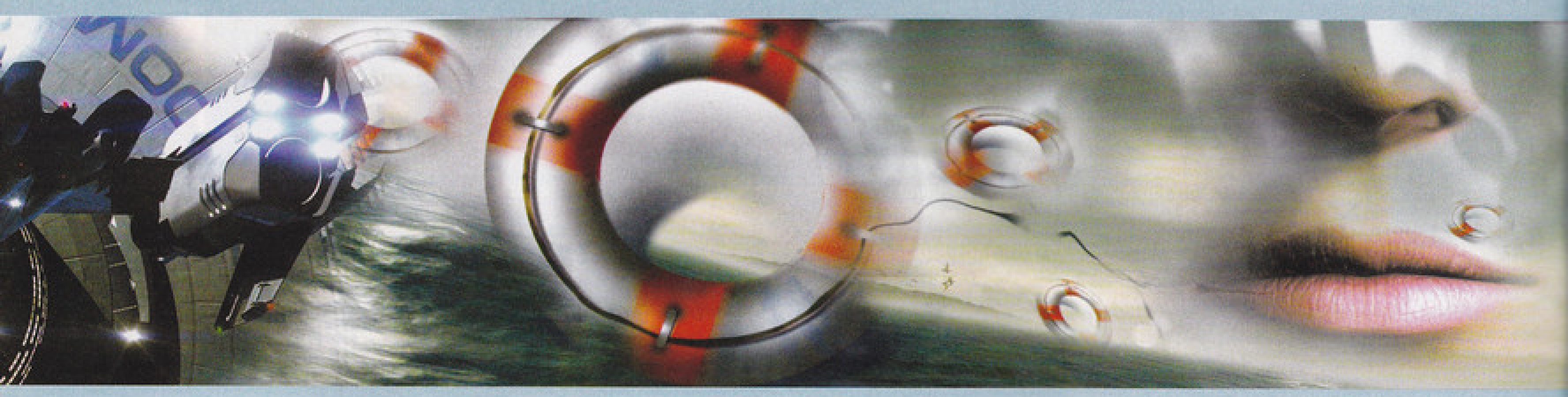
...és ugyanazok ingyen a másikban

nek már kevesebbet jelent a papír simítása, nagyobb súlya lesz az online írott szónak, megerősödik a netes újságírói bázis. Ezzel együtt nő az online olvasószám (elemzők 2005-re 700 millió netezőt jósolnak), megugrik a befektetési kedv, és várható egy ésszerűbb második dotcom-felfutás, ami remények mellett már eredményekre is fog épülni. Amikor mindez bekövetkezik – hogy mikor, nem tudni, de véleményem szerint nem fog olyan gyorsan menni, mint azt első pillanatban hinnénk –, és az online média már minden szempontból egyenrangú fele lesz az offline sajtónak, akkor sem fognak kihalni az offline lapok, hanem átalakulnak, és ők kerülnek kicsit alárendeltebb helyzetbe. Végül bekövetkezik a már rengeteg szakember által megjósolt médiakonvergencia, és összeolvad a két sajtóág. Az írott médiumok tartalma mindenképpen az online szerkesztés és újságírás előnyeit fogja magán viselni, de a terjesztéshez papírhordozó kell majd – és a papír itt már minden bizonnyal nem préselt fapépet jelent (bár az sem fog teljesen kihalni, csak drasztikusan csökken a használata), hanem sokkal inkább elektronikus megoldásokat. A távoli jövőt valahol a Különvélemény című filmben már megpillanthattuk: amikor egy tömegközlekedési járművön ülő utas kezében hirtelen megváltozott a kijelzős papír tartalma, és megjelent rajta a „breaking news" felirat, valahol mind éreztük, hogy ez ugyan még sci-fi, de nem is olyan sokára megvalósulhat. Valószínűleg még a mi életünkben.

**Stöki**

A Gamespot 80 fős szerkesztőséggel dolgozik

# JÁTÉKMENTŐÖV



### KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Hali,
KOTOR-ban elakadtam ott, mikor a Naga Shadow sírhelyénél azon a 3 elektromos oszlopon kell a karikákat pakolni. Légyszi írjátok le részletesen a lépéseket, hogy melyik oszlopról melyikre kell áthelyezni a karikákat. Rakjátok be az újságba, mert nagy segítség lenne. Sürgős!!!!!!!!!!!!
Szig88.

**Itt a sorrend: a vörös karikát rakjuk középre, a kéket, majd a vöröset jobb oldalra, a sárgát középre, a vöröset bal oldalra, a kéket középre, majd a vöröset is középre, és végül a legalsó kéket is átrakhatjuk a jobb oldalra. Innentől már csak be kell fejezni a pakolást, a következő módon: a vöröset tegyük a jobb szélre, a kéket a bal oldalra, majd a vöröset is oda. Így a sárgát áttehetjük a jobb szélre, aztán a vöröset középre, a kéket a jobb oldalra, és befejezésként a vöröset is helyezzük erre az oszlopra.**

### GYŰRŰK URA: A KIRÁLY VISSZATÉR

Helló!
A Gyűrűk Ura: A Király visszatérben a Minas Tirith – Top of the wall pályán elakadtam. Nem tudom, hogy mit kell csinálni. Légy szíves rakjátok be az újságba. Tök jó az újság!
Ricsesz

**Ezen a pályán a teendőnk egyszerű, ám borzalmasan nehéz. Eleinte az orkok rohamait kell visszaverni, mégpedig úgy, hogy lerugdossuk az ostromlétrákat a falról. Mikor megpillantjuk a tornyokat cipelő trollokat, siessünk fel a toronyba, és használjuk kétszer a katapultot a balról közeledő fenyegetés ellen, majd rohanjunk a jobb szélre, és távolsági támadásunkkal pusztítsuk el a második ostromtornyot is. Ezt a kettős pusztítást még egyszer meg kell ismételni, és már csak a végső rohamot kell túlélni – szerencsére itt már bőven kapunk gyógyító löttyöket. A pálya trükkje az, hogy hamar szedjük le a létrákat, és legalább ilyen sebesen pusztítsuk el a tornyokat.**

Aragorn vs. Gandalf

### KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Helló!
A Star Wars KotOR-ban a Dantooine-on, mikor már Jedi lettem, és kimegyek az akadémián kívül, Juhanit nem tudom rábeszélni, hogy legyen a barátom, és nem találom a romot, amit át kéne kutatni. Van egy domb ajtóval, de azt írja ki, hogy a fénykarddal nem lehet átvágni, mert vastag. Segítsetek! Sürgős! Előre is köszi!
Máté

**Mikor találkozol Juhanival, még nem vagy igazi jedi, hiszen ez a végső próba a padawanná avatás előtt. Nem feltétlenül kell őt visszaterelned az Erő fényesebbik oldalára, nincs semmilyen hátrány, ha ez nem sikerül (már azon túl, hogy meg kell ölnöd, és így nem léphet be a csapatba). Amennyiben meg akarod békíteni, nem agresszívan kell vele beszélni; elhitetni vele, hogy visszatérhet a sötét oldalról. A második kérdésedre egyszerű a válasz: az ősi romok közé csak akkor léphetsz be, ha Juhanival – így vagy úgy – rendezted kapcsolatodat.**

### FIFA VS PES3

Kedves PC Guru!
Egy igen érdekes kérdésben kérném a segítségeteket. Nagyon szeretnék egy új fociprogramot venni a FIFA 2003 után. A kérdés csak az, hogy melyik legyen? Rendszeresen veszem az újságot és a FIFA 2004, Pro Evolution Soccer 3 teszteket is elolvastam. A FIFA-ban a sok csapat, eredeti játékosok, jó irányítás tetszett. (A FIFA 2003-ban már nagyon unom, hogy mindig ugyanaz történik játék közben.) Úgy hallottam, hogy a PES3-ban mindig különböznek a megmozdulások, akciók, viszont zavar az említett probléma a driverekkel és a csapat és játékosnevek nem egyeznek meg mindenhol. Mindkét játék demojával játszottam, de úgy gondolom ezekből nem lehet megítélni őket. Kontrollerem is van, az irányításukkal nincs gond. Eddig FIFA párti voltam, még soha nem játszottam a PES egyik részével sem. Ha tudnátok segíteni, hogy melyiket válasszam, kérlek írjatok. Gondolok itt személyes véleményekre vagy tapasztalatokra.
Előre is köszönöm: Csortos Norbert

**Amennyiben sok időt akarsz rászánni a játékra, és nem sajnálod a gyakorlást annak fejében, hogy igazi focira emlékeztető játékot tudj bemutatni, a PES 3 felé billen a mérleg nyelve. Ellenben, ha valamivel könnyebben emészthető játékra vágysz, a FIFA lehet a nyerő. Egyértelmű győztest nem tudunk hirdetni, mert mindkét játék remek. Ha előbbi mellett döntesz, mindenképpen látogasd meg a http://www.proevolutionline.com címet, ahonnan rengeteg javítást lehet leszedni a PES 3-hoz.**

### THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Szevasz!
Most kaptam meg a Gyűrűk Ura 1-et játékban és máris itt a bökkenő: az elején felveszek egy kulcsot, odamegyek az ajtóhoz, és azt nem tudom, hogy hogyan kell kinyitni!
Üdv.: Heiter Balázs

**Ahhoz, hogy elhagyhasd Zsáklakot, nem csak a kulcs kell, de egy okirat is – különben nem enged ki a program. Ezt a Zsáklak egyik szobájában, egy ládában találhatod meg.**

### NFS UNDERGROUND

Hy PcGuru!
Csak azt szeretném kérdezni, hogy a Need for Speed Undergroundban hogy lehet screenshotot „lőni"? Ja, és hogy lehet online-on játszani az Undergroundban, mert már próbálgattam, de nem sikerült.......
Segítségedet előre is köszönöm: MIILANN

Látod milyen szép... a tetkóm?

### KREED

Játék közben nyomd le a ~ billentyűt és a konzolba írd be a kódokat:
game_godmode ** - sérthetelenség (** az aktuális egészség szintje)
g_fly 1 - repülés bekapcsolása
fly - repülés
g_noclip 1 - átjárás a falakon
cl_showinfo 1 - FPS kiírása a képernyőre
gotoroom room** - ** számú szoba kiválasztása
addwpn ? - fegyver lista
addwpn ** - ** fegyver megkapása (a listáról)
map ** - ugrás a ** pályára
suicide - öngyilkosság
exit - kilépés a játékból

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND

A főmenüről váltsunk a Statistics almenübe, majd a Del gomb nyomva tartása mellett vissza, és ezután írhatjuk be az alábbi kódokat:
gimmesomecircuits - Összes futam
gimmesomesprints - Összes "Sprint" futam
gimmesomedrag - Összes "Drag" futam
driftdriftbaby - Összes "Drift" pálya
gimmeppablo - Petey Pablo kocsi (Mitsubishi Motors Eclipse)
havyamystikal - Mystikal kocsi (Toyota Celica)
gotcharobzombie - Rob Zombie kocsi (Nissan 350Z)
needmylostprophets - Lost Prophets kocsi (Nismo Nissan Sentra)
119focus - Focus autó
893neon - Neon autó
899eclipse - Eclipse autó
371impreza - Impreza autó
222lancer - Lancer autó
922sentra - Sentra autó
667tiburon - Triburton autó
334mygolf - Golf autó
77peugeot - Peugeot autó
777rx7 - RX7 autó
350350z - 350z autó
111skyline - Skyline autó
221miata - Miata autó
2000s2000 - s2000 autó
889civic - Civic autó
228supra - Supra autó
240240sx - 240sx autó
342integra - Integra autó
239celica - Celica autó
973rsx777 - RSX777 autó
givemenismo - Nismo autó
allmylvloneparts - Első szintű teljesítményjavító elemek
allmylvl2parts - Második szintű teljesítményjavító elemek
seemylvl2parts - Második szintű alkatrészek

### XIII

Játék alatt nyomjátok meg az F2-t, majd írjátok bele az alábbi kódokat:
healme # - Életerő (#=1-100)
maxammo - Maximum töltény

**1. Az Undegroundban nincs külön opció screenshotok készítésére, ehhez külön programra lesz szükséged (mint például a HyperSnap-DX, amit mi is használunk a képek mentésére, ha a játékban nincs külön erre rendszeresített gomb). Az online játékkal kapcsolatban annyit tudunk javasolni, hogy ellenőrizd, hogy eredeti, dobozos verziód van-e, ha igen, és a probléma így is fennáll, hívd fel a magyar forgalmazót a 0670-385-1111-es számon, vagy keresd fel a weboldalukat a http://hungary.ea.com címen.**

### SOLDIERS OF ANARCHY

Hi PC GURU team !
Nem indul a Soldiers of Anarchy.Amikor rámegyek az ikonra egy nagy fekete képernyő bejön és utána nem csinál semmit.A konfigurációm:AMD Athlon XP 2400+ , op.rendszer:Windows XP Videokártya: GeForce 2 MX 200 RAM:256 mb DDR RAM. Légyszi minél hamarabb válaszoljatok, mert nagyon fontos lenne.Előre is kösz!
Skullkid

**A SoA nagyon érzékeny a különféle auido codecek jelenlétére a Windowsban, kizárólag a rendszer saját MP3 codecjével hajlandó problémamentesen futni. Ha fel van telepítve valamilyen codec pack (Nimo, vagy AceMegaCodecs) a gépedre, akkor távolítsd el azokat. Ha ezzel megvagy, akkor telepítsd fel a Microsoft Media Player 9-esét, ami visszarakja az eredeti audio codeceket. Ha a játék továbbra sem indul, akkor telepítsd újra a hangkártya meghajtószoftverét, illetve a DirectX 9.0b-t. Természetesen friss videokártya driver is ajánlott a futtatáshoz. Chris**

# MENTŐÖV

## INTEL PROCESSZOR TUNING ALAPOK

„Segítségeteket szeretném kérni számítógépem tuningolásában. A Hardver Fórumban találtam erről információt, de ez kevésnek bizonyult, mivel AMD procikhoz írtátok. Gondolom nincs sok különbség az Intel és AMD húzásában, de azért írok, mert ezen a téren elég bizonytalannak érzem magam. Először is felvázolnám gépem részletes konfigurációját:

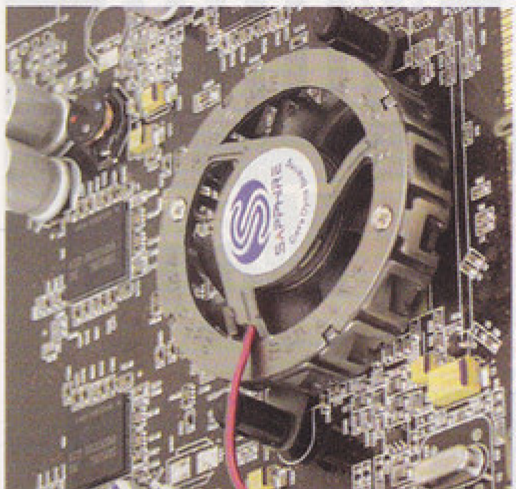
MSI 845PE Max alaplap, Intel Pentium 4 2,4 GHz processzor— gyári hűtővel, 256 MB PC2700 DDR SDRAM, Abit GeForce FX 5200 128 MB, Codegen 300 Wattos tápegység.

...

Milyen procihűtő szükséges ehhez a tuninghoz?

...

Segítségeteket előre is köszönöm: Németh Szilárd"



Sapphire: olcsó és átlagos

**Kedves Szilárd!**

**Először is szögezzük le, hogy az általánosságban vett és az utóbbi időre jellemző inteles és AMD-s tuning egy alapvető pontban különbözik: mégpedig abban, hogy Intel procik esetében a belső órajelszorzó kötött, ezért a buszórajel (FSB) emelésével lehet megvalósítani a tuningot. Az AMD Athlon XP-knél (Thoroughbred B, Barton magok esetében, nForce2-es alaplappal) az órajelszorzó szabadon változtatható, ezért nagyobb tér nyílik a beállításokkal, végső soron az órajelekkel való játszadozásra.**

**Mielőtt még rátérnénk CPU-d tuningolására, néhány észrevétel. Először is, ha tuningra adod a fejed, érdemes lecserélni a 300 wattos Codegen tápot. Sem az egység teljesítménye, sem márkája nem ad megfelelő alapot a rendes tuninghoz (mint írod, egy korábbi példány már le is égett a gépedben).**

**Másfelől a gépedben csücsülő nVidia GeForce FX 5200 grafikus gyorsító kihajtásához teljes mértékben elegendő a 2,4 GHz-es Pentium 4 processzor. Ha tehát játékban és tuningban gondolkodsz, nem ártana lecserélni a 3D gyorsítódat (az FX 5200 kártyák tuningolásának ugyanis nem sok gyakorlati értelmét látom – annyira egyiket sem lehet túlpörgetni, hogy a teljesítménye elegendő legyen a közeljövőben megjelenő húzósabb játékokhoz).**

**Bár nem írod, hogy 400, 533 vagy 800 MHz-es buszsebességű Pentium 4-et birtokolsz, az általad említett hathónapnyi tulajdonlás alapján feltételezem, hogy az első két változat valmelyikét bírod. Tuning szempontjából szerencsésebb, ha a 400 MHz-es változat ketyeg a gépedben. Igen, érdemes az általad olvasott Hardver Fórum cikk tanácsát megfogadni, hogy csak kis lépésekben (buszsebesség MHz szempontjából) érdemes kitapasztalni, mit bír még el a CPU és a rendszer tuningoláskor. A plusz feszültség mértékével még nagyobb hűtő alkalmazása mellett is vigyázva kell eljárnod.**

**Úgy vélem, hogy az MSI 845PE Max nem fog utadba állni tuning terén, mert igen stabil és jól megépített jószág. A Socket 478-as alaplapokhoz, illetve ezen belül is a tuninghoz általunk ajánlott levegős hűtő a Coolink Cool Armor2VS. Igaz, nem olcsó (kb. bruttó 6 ezer forint), és magas fordulatszámon meglehetősen hangos, ám rendesen odateszi magát, ha processzorhűtésről van szó. Mivel manuálisan is állítható a rajta található ventilátor fordulatszáma, a rendszer tuningmentes állapotában akár direkt vezérléssel is jóval halkabb működésre bírható az egység.**

**Sok szerencsét a tuninghoz!**

## ATI RADEON 9800SE MODDING

„Olvastam a weben, hogy az ATI Radeon 9800SE kártyák szoftveres hekkeléssel rábírhatóak arra, hogy Radeon 9800 Próként fussanak. Mi ebből az igazság, és érdemes-e ilyen kártyát venni?"

**Kedves SE dilemma felvető!**

**A fenti hír igaz is, meg nem is. Igaz annyiban, hogy valóban történtek sikeres átalakítások, melynek során a négy pixel futószalagjától megfosztott Radeon 9800SE chipet sikerült visszaváltoztatni teljes értékű R350 lapkává (Radeon 9800 Pro vagy sima 9800) – mégpedig szoftveres úton (softmod). Persze az ilyenkor szóba jövő BIOS-újrasütés már elég agresszív beavatkozásnak számít egy kártya belügyeibe. A softmod kevésbé veszélyes próbálkozás (ehhez csak megfelelő segédprogram kell), a BIOS sütés módszerével azonban könnyen elérhető a „se kép, se hang" effekt.**

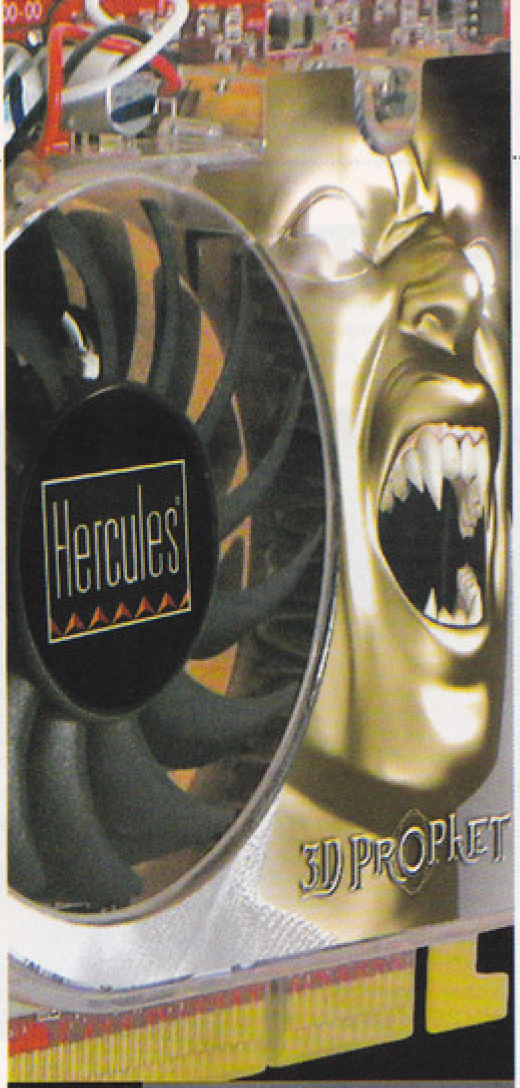
**Sok dolog szól az ilyen berhelés ellen, ezért csak az igazán vállalkozó kedvűek vágjanak bele – mert ez bizony nem egyszerűen csak tuning! Először is semmilyen garancia sincsen arra, hogy a Radeon 9800SE-ként vásárolt kártyán a további négy pixel pipeline közül némelyik nem**

### Megjegyzés

A Hardver-mentőöv rovatban az olvasói leveleket szükség szerint vágott, rövidített, illetve érthető nyelvezetre konvertált formában közöljük le. Mindezek mellett törekszünk arra, hogy teljes egészében visszaadjuk az olvasói kérdés(ek) lényegét.

gyári hibás, és éppen ezért került a „9800SE chipek" feliratú kosárba a válogatásnál. Ha pedig fizikai hiba van akármelyik feloldott pipeline-ban, bizony fagyni fog rendesen a kártya. Továbbá jó pár Radeon 9800SE lapkás kártya 128 bites memóriabuszon kommunikál a VPU-val, és mivel ez nyáktervezési kérdés, ezt semmiféle softmoddal nem lehet 256 bitesre változtatni. Márpedig egy sikeres R350 unlock 128 bites memóriabusszal már csak egy felülórajelezett Radeon 9500 Prót ígérő mutatvány (igaz, utóbbi teljesítménye is szilajabb, mint az eredeti 9800SE-é). Arról sem szabad megfeledkezni, hogy a Radeon 9800SE chipes kártyák jelentős része gyengébb VPU hűtést és lassabb időzítésű memóriákat használ, mint a Prók, ergo alacsonyabb órajeleken járnak (lásd februári számunk videokártya tesztjét), és a sikeres feloldás is legfeljebb Radeon 9800-at eredményez, vagy még kevesebbet.

Összegzésképpen: semmilyen szempontból nem tudjuk ajánlani a Radeon 9800SE chipes kártyákat. Ha mindenféle tuning nélkül vesszük, sokkal jobb befektetés kicsivel több pénzért egy Radeon 9600XT, míg ha egy rendes játékkártyát akarunk venni nem egetrengető áldozattal, a 9800SE helyett fordítsuk figyelmünket a remek ár/teljesítmény arányú nVidia GeForce 5900XT chipes termékek felé, míg az élsimítást kedvelők vessék szemüket a nem Pro Radeon 9800-as kártyákra, melyek ára a teljesítményükhöz képest szintén igen kedvező.



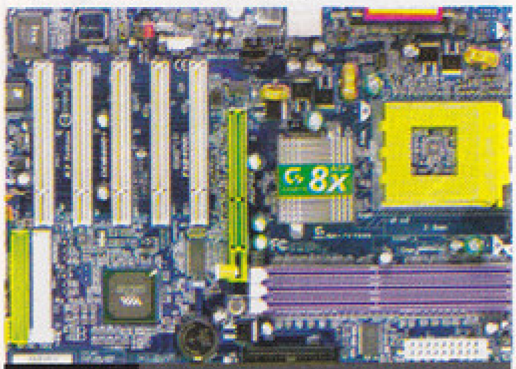
Herkulesi erő

## INTEL PRESCOTT PROCESSZOROK ALAPLAPI TÁMOGATÁSÁRÓL

„Nemrég vásároltam egy Socket 478-as alaplapot 2,4 GHz-es Intel Pentium 4 processzorral, ám később szeretnék majd fejleszteni egy komolyabb sebességű és tudású, Prescott magos CPU-ra. Ha jól tudom, akkor a 2004-es év komolyabb kaliberű játékainak már nem lesz elég a 2,4C-s Northwood.
A kérdésem az lenne, hogy tudom-e majd használni az Asus P4P800 gyártmányú alaplapommal a Prescott magos processzorokat?"

Kedves Prescott-rajongó!

Egyszerre van jó és rossz hírem számodra. Először is, jól tudod – vagyis sejtjük közösen –, hogy a Doom 3, Half-Life 2 és a STALKER bizony 2,4 gigás Pentium 4-nél gyorsabb processzort fog igényelni a nagyobb grafikai részletességű futáshoz (most pusztán a CPU oldaláról nézve a dolgot), hisz már a Deus Ex: Invisible War is gyorsabb procit igényelt a teljes kibontakozáshoz. Most pedig nézzük az alapokat. Kezdetben a Prescott magos CPU-k Socket 478-as kiszerelésben érkeznek, és feltehetően 3,6 GHz-ig skálázódnak sebességben. Ezek után ez a processzormag átköltözik a Socket 775 platformra. Az általad említett Asus alaplap az Intel i865PE alaplapi chipkészletet használja, amely elméletben támogatja a Prescottokat.


Prescott támogatással

A nagyobb kérdés az, hogy maga az alaplap képes-e fizikailag támogatni ezt a processzorfajtát, ugyanis a Prescott tervezési specifikációk az FMB 1.5 (Flexible Mother Board) és a VRM 10.0 (Voltage Regulator Module) szabványokért kiáltanak, amelyeket hivatalosan a 2004-es év legelejéig gyártott Socket 478-as alaplapok nem támogattak.
Persze a komolyabb márkák (pl. Asus, MSI, Gigabyte) tervezőmérnökei előretekintettek, és megpróbálták olyan robusztusra tervezni ezeket az alaplapokat, hogy azok szükség esetén többletterhelést is kibírjanak (ez tuningnál sem jön rosszul).

Jöjjön a jó hír: az Asus állásfoglalása szerint az általad birtokolt P4P800 alkalmas a 478-as Prescottok fogadására és meghajtására. A rossz hír: ismerve ezt az iparágat, és figyelembe véve néhány régebbi fiaskót (és itt most nem konkrétan az Asusról van szó), ezért a kompatibilitásért nem tenném tűzbe a kezemet...
Mi tehetsz? Amikor majd kijönnek az első Prescott magos CPU-k, az internet és az írott szaksajtó is tele lesz tesztekkel (talán mi is), hogy melyik régebbi Socket 478-as lapokban mennek az új jövevények. Figyelni kell ezeket az írásokat, illetve el kell majd látogatnod az Asus weboldalára, ott is mondanak majd valamit a cég emberei erről a témáról.
Azoknak pedig, akik most tervezik Socket 478 foglalatos alaplap vásárlását, és nem szörnyen sürgős, nagyjából másfél-két hónapnyi kivárást javasolok. Ez a 45-60 napnyi türelem későbbi Prescott fejlesztés esetén rengeteg fejfájástól és plusz kiadástól menthet meg titeket.

## KONFIGURÁCIÓ LEGO-ZÁS

Hi!
Segítségeteket szeretném kérni gépvásárlásban. Nagyjából tudom, mit szeretnék venni, csak a prociban és az alaplapban vagyok teljesen bizonytalan. Az ötleteim: Inno3D GeForce FX 5600 128Mb, Seagate 80 GB 7200 ford. HDD, 512 MB PC3200 memória, 3,5" Sony floppy meghajtó, Genius optikai egér, ATX táp 400 Watt P3/P4 Codegen, Sound Blaster Live! 51 OEM, LG 17" 1280x1024/60Hz monitor.
Előre is köszi!
Gubics

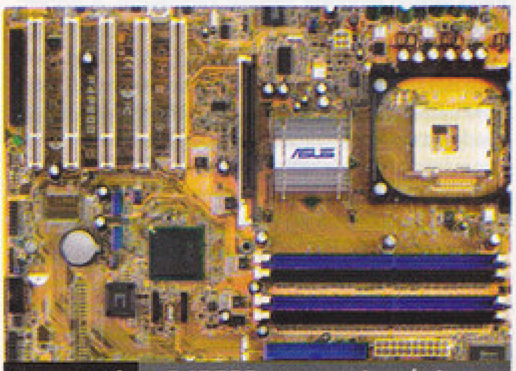
> **Megjegyzés**
>
> A jelen szám hardver rovatában szereplő tesztek, bemutatók és teljesítménytesztek elkészültéhez szükséges tesztlaborhoz alkatrészekkel, illetve egyéb segítséggel a következő cégek járultak hozzá: Alien Computers, FEFO Kft.

Kedves Gubics!

Először beszéljünk a tápegységről. A méretezése (400 watt) jó, de én inkább Coolink gyártmányt javasolnék. Ezen felül az egység mindenképpen bírja az ATX 2.03-as szabványt. A videokártya kiválasztásánál lebeszélnélek a GeForce FX 5600-ról, mert nem túl magas a teljesítménye. Nem sokkal több pénzért kaphatsz GeForce FX 5700-as kártyát, amelynek jelentősen jobb a 3D-s lóereje, tehát jövőbiztosabb – igaz, ez sem high-end gyorsító. Emellett elgondolkodhatsz egy ATI Radeon 9600 Pro chipes megoldáson is, ha nem fontos számodra az nVidiához való ragaszkodás. A GeForce FX 5700/Radeon 9600 Pro vonalhoz teljesítményben és pénztárcában most leginkább egy VIA KT600 készletes, Socket 462 foglalatos alaplap illik, AMD Athlon XP 2800+ processzorral (Barton maggal). Én most konkrétan neked a Gigabyte GA-7VT600 alaplapját ajánlom, amely bő 20 ezer forintért (bruttó) hozzáférhető, és minőségi darab.

Az általad választott merevlemez és memória gyorsasága korrekt, ám méretük csak olyan szempontból oké, hogy tudatában vagyok annak, költséghatékony gépet építesz. Ha fanatikus játékos vagy, meglásd, gyorsan ki fogsz futni a 80 gigából (ezt saját tapasztalatból mondom).
A floppy meghajtó megvásárlása a magánügyed, mi már nem használjuk régóta semmire, de elképzelhető, hogy neked még szükséged van rá. A hangkártya szintén megfelelő választás. Az egér ismét a saját igényeid szerinti választás, viszont a monitornál lebeszélnélek a 70 kHz-es darabok vételéről. Hajszálnyival több pénzért már kapsz olyan 85-86 kHz-es modelleket, amelyek már 100 Hz-en képesek dolgoztatni az 1024x768-as, általánosnak mondható 2D és 3D felbontást. Az LG-vel semmi gond sincs, ám ebben a kategóriában egyértelműen a Samsung SyncMaster 765MB a favoritunk.

*A Hardver mentőöv rovat elkészítésében közreműködött Tatcom, a rovatot gale szerkesztette.*


P4P800 a nyugalomért

# HARDVER HÍREK

Az AMD Athlon 64-e széliránуba állt

## 1 Gbites DDR2 SDRAM a Samsungtól

A világ legnagyobb memóriagyártó cége bejelentette legújabb termékét, az 1 Gbites DDR2 lapkát, mellyel 2 GB-os regiszteres és 1 GB-os hagyományos modulok építhetők. A gyártó az 1 Gbites lapkák mellett 512 és 256 Mbites DDR2 egységeket is készít, melyek 400, 533 vagy 667 MHz-es effektív órajelen képesek futni. Az előbbiekben említett lapkák felhasználásával a Samsung összesen tizenkilencféle modult gyárt. Továbbá az is kiderült, hogy az 1 Gbites DDR2-ket már 0,10 mikronon, 300 mm-es szilíciumostyák segítségével állítják elő. Egyes elemzők szerint 2006-ra három SDRAM chipből kettő DDR2-es lesz, 2004 végéig viszont mindösszesen tíz százalékos részesedést jósolnak az új típusnak.

Csak eredeti forrásból

## Új speciális alaplap az MSI-től

A sikeres 865PE Neo2-PFS alaplapot hamarosan követi egy újabb változat, mely a napjainkban egyre inkább terjedő modding irányzat képviselője. A 865PE Neo2-PFS Platinum Edition névre keresztelt alaplap fekete színben pompázik, északi hídjára pedig jókora, platinaszínű passzív hűtést szerkesztettek az MSI mérnökei. Ezen felül a doboz kialakításában, illetve a hozzáadott extra kiegészítők mennyiségében is eltér a hagyományos modellektől. A Platinum Edition egyéb tulajdonságaiban megegyezik a normál változattal, azonban érdemes kiemelni, hogy már képes kezelni a nemsokára megjelenő Prescott-magos Intel-processzorokat is.

## Terjeszkedik az ASRock

Az Asus költséghatékony alaplapok gyártásával foglalkozó – hazánkban is egyre ismertebb – leányvállalata, az ASRock kétszer annyi alaplapot szeretne idén értékesíteni, mint tavaly.
Ez pontosan nyolcmillió eladott darabot jelentene, így az AsusTek csoporton belül elért 13,5 százalékos részesedése tovább nőne. A teljes csoport összesen 40 millió alaplapot kíván forgalmazni idén, ez 36 százalékos növekedés lenne a tavalyi 29,5 millióhoz képest.

Az ASRock minden követ megmozgat a növekedésért

## ATI R420 és a memóriák

Egy nem túl rég felröppent hír szerint az ATI közeljövőben megjelenő új generációs grafikus lapkája három memóriatípus támogatásával érkezik. Egy internetes hardver-pletykaoldal értesülése szerint a kanadai gyártó új lapkája, az R3x0 vonalat leváltó R420 támogatni fogja a DDR, DDR2 és a GDDR3 memóriákat is. Az ATI ezzel a módszerrel teszi még jobban skálázhatóvá termékét, hisz a DDR memóriák használhatóak lesznek a középkategória szegmensében, a drágább kártyák megkaphatják a DDR2 chipeket, a GDDR3 memória pedig bevethető lesz később, ha megjelennek az R4x0 család gyorsabb változatai. A szegmentálást tovább segíti a már bevált módszer, a memóriasín szűkítése is. Az új lapka természetesen eredendően 256 bites memóriasínt támogat. Amennyiben a kanadai gyártó ezt elfelezi, és a kártyát normál DDR memóriával szereli, megszülethet az ATI SE kártyák új családja.

## Gigabyte, mint legjobb gyártó

Mivel az elmúlt év során rengeteg újdonságot láthattunk a Gigabyte műhelyéből, helytálló az a vélekedés, miszerint a cég a világ egyik leginnovatívabb IT gyártója. Találkozhattunk a cég alaplapjaihoz gyártott vérnyomásmérővel, megismerkedhetünk olyan új – legalábbis az alaplapok szegmensében új – kifejezésekkel, mint a M.I.B. és a C.I.A., és újra találkozhattunk a Gigabyte gyártotta nVidia GPU alapú videokártyákkal. Idén januárban, a cég sorban már hetedszer nyerte el a legjobb gyártónak járó díjat. Ezt a rangos kitüntetést Tajvanon osztják ki a kutatás és fejlesztés, tervezés-design, minőség, üzleti pozíció és a trendek helyes felismerése kategóriákban.

Számítógép vagy autórádió?

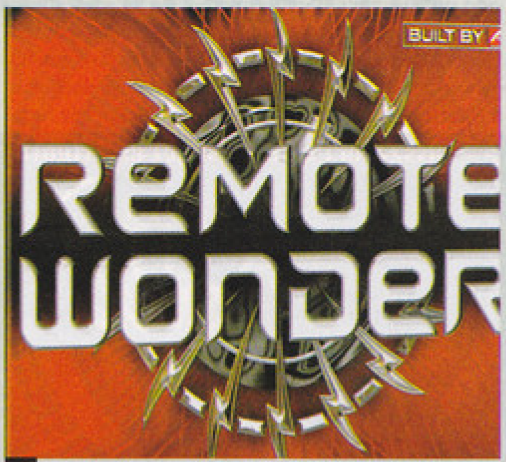
## Opteron alapú kiszolgálók a HP-tól?

Egyes információs források szerint a HP AMD Opteron processzor alapú kiszolgálók építését tervezi. Ezzel a Sun Microsystems és az IBM után a HP lenne a harmadik legnagyobb Opteron vásárló. Bár az AMD Opteronokat egyre több komoly cég ismeri el, egyre több partner épít rájuk megoldásokat, elemzők szerint az eladások mégis igen alacsonyak, eddig mindössze 40 ezer darabot tudott eladni a gyártó. Viszont a Windows Server 2003 for 64 bit Extended Systems megjelenése után komolyabb sikerre számíthat az Opteron, mivel számos cég jelezte, hogy nagyobb mennyiségben vásárol ilyen CPU-kat az év későbbi részében. Amennyiben a hír igaz, a világ négy legnagyobb kiszolgáló-gyártójából három Opteron alapú megoldásokat is kínál majd portfóliójában, egyedül a Dell marad hűséges az Intelhez – egyelőre.

## Új ATI All-In-Wonder megoldások

Újfajta All-In-Wonder kártyák forgalmazását kezdte meg januárban az ATI Technologies. A lényeges új elem az, hogy ezek a kártyák igen előnyös áron hozzáférhetőek a nagyközönség számára. Az All-In-Wonder 9600XT 525 MHz-es mag-, illetve 650 MHz-es effektív memória-órajeleken üzemel, vagyis a multimédiás szolgáltatások támogatása mellett kicsivel gyorsabb is, mint a hagyományos Radeon 9600XT-k. Remote Wonder II távirányítóval 299 USA dollárba kerül.

Az All-In-Wonder 9600-ért csak 199 dollárt kell fizetnünk, igaz, a 3D-s teljesítmény is érezhetően alacsonyabb, mint az XT-s változat esetében. Itt is megtaláljuk a távirányító egységet a csomagban.
A jelenleg legolcsóbb, mindennel felszerelt multimédiás ATI kártya az All-In-Wonder 9200, amely 149 dollárba kerül, és nem jár hozzá távirányító.



Lehet egy távirányítóval több?

## 2D-s professzionális grafikus kártya az nVidia-tól

Az nVidia február legelején új professzionális grafikus vezérlőt jelentett be, mely nem 3D-s teljesítményével, hanem az akár 16 (!) kijelző támogatásával emelkedik ki a mezőnyből. A GeForce4 alapú Quadro NVS 280 AGP 8X és PCI csatolófelülettel egyaránt megvásárolható. Az nView technológia lehetőséget ad arra, hogy akár nyolc ilyen kártyát együtt dolgoztassunk egy rendszerben, így összesen 16 kijelzőt használhatunk egy számítógépen. Az nVidia a 2D-s professzionális kártyák piacának 53 százalékát uralja, a második helyen a Matrox Graphics áll a maga 19 százalékával, míg az ATI, az Appian és még néhány kisebb gyártó együttesen birtokolja a maradék 28 százalékot. A Quadro kártyákat az Egyesült Államokban és Európában a PNY hozza forgalomba, az ázsiai piac (Japán nélkül) a Leadteké, míg Japánért az ELSA a felelős.

Ebben is nVidia szív lakozik

## hírek az nVidia NV40-ről

Ahogy várható volt, ismét megkezdődtek a találgatások a következő generációs grafikus lapkákkal kapcsolatban. Nézzük, milyen specifikációt tartanak elképzelhetőnek a szakemberek:
- 0,13 mikronos gyártástechnológia
- 175 millió tranzisztor
- 500-600 MHz körüli grafikus magórajel
- DDR, GDDR2 vagy GDDR3 memóriachipek használata
- 8 pixel csővezeték, egyenként két textúrázó egységgel
- hardveres DirectX 9.0 támogatás 3.0 szabványú pixel és vertex shaderekkel
- 16 mintás anizotropikus szűrés
- AGP 8X csatoló

Az NV40 és változatai valószínűleg a GeForce FX 6xxx családba tartoznak majd. Hírek szerint a jelenlegi legkomolyabb problémát, a shader egységek viszonylagos lassúságát mindenképpen megpróbálják kiküszöbölni a cég mérnökei. Az NV41 az NV40 AGP – PCI Express ×16 hiddal ellátott változata lesz, az NV39-et és az NV37-et a GeForce FX 5700 és 5200 utódjának szánják. Elképzelhető az NV19 kódjelű GPU színre lépése is, amely a GeForce4 MX vonalat váltaná le.

## 0,065 mikronos technológiával készül az Xbox 2 processzora

Ismét új információ szivárgott ki a Microsoft második generációs konzoljáról. Mint ismeretes, az Xbox 2 processzorának kifejlesztésével a redmondi óriás az IBM-et bízta meg, míg az első Xbox még a 733 MHz-en dolgozó mobil Celeront használja.
A TeamXbox weboldalnak nyilatkozó, magát megnevezni nem kívánó forrás szerint már elkészültek az Xbox 2 processzorának első próbagyártásával, melyet 0,065 mikronos gyártási technológiával állítottak elő az IBM East Fishkill-i gyárában. Az új processzornak még így is 12-18 hónap kell, amíg kereskedelmi forgalomba vagy éppenséggel a konzolba kerüljön. Az IBM-hez közeli informátorok szerint a cégnek sikerült 2 GHz feletti sebességű mikroprocesszorokat előállítania 0,09 mikronos technológiával, míg a 0,065 mikronos csíkszélességgel a 3-5 GHz-es tartomány elérése a cél, elsősorban a PowerPC 970-es lapkák számára. A fő riválisról, vagyis a PlayStation 3-ról már korábban megerősítették a konzol fejlesztésében aktívan részt vevő Toshiba munkatársai, hogy az idén márciusban induló próbagyártásakor 0,065 mikronos technológiával készül a központi processzora, és várhatóan 2005 nyarán jelenik meg a gép.

## egyszeru szorzóállítás Athlon XP-n

A PowerLeap cég sok processzorátalakítót fejlesztett már ki, az ő művük volt például az első Slot 1-FCPGA átalakító, melynek segítségével régi Pentium II-es alaplapunkba is tehettünk Tualatin magos Intel processzort. Nos, a vállalat most sem hazudtolta meg önmagát. Új termékük segítségével AMD Athlon XP processzorunk szorzóbeállítását tudjuk pillanatok alatt megváltoztatni. A beállítható tartomány a hatszorostól a huszonnégyszeresig terjed. A szorzót kis kapcsolók állítgatásával lőhetjük be, ehhez a gyártó részletes használati utasítást is mellékel. Persze az nVidia nForce2/nForce2 400 és Ultra alaplapok tulajdonosai csak legyintenek ilyen hír hallatán, hisz számukra már régóta rendelkezésre áll – lényegében ingyen – ez a lehetőség. Csak a megfelelő gyártótól származó, megfelelő típusú alaplapot kellett beszerezni, és hozzá egy Thoroughbred B vagy Barton magos Athlon XP-t.

A PowerLeap egy korábbi terméke

## az Intel 2004-es útiterve

A Dothan magos Pentium M késése miatt az Intel átütemezi a noteszgépekhez szánt processzorainak megjelentetését.
A Dothan utódjának szánt, teljesen új mikroarchitektúrára épülő Merom és Gilo megoldások eltűntek a gyártó processzor útitervéből, helyette viszont megjelent egy eddig ismeretlen, Jonah kódnevű megoldás. Mivel a Jonah-val csak 2005 végén találkozunk, minden valószínűség szerint 0,065 mikronos technológiával készül majd, ami azt is jelenti, hogy a Dothan lesz az egyetlen 0,09 mikronos Pentium M CPU. A hőtermeléssel kapcsolatos problémák ismét előkerültek. Állítólag a Jonah 45 W-ot fogyaszt majd, ami rettentően sok a Banias 25 wattjához képest. Egyes szakértők ezt azzal magyarázzák, hogy a gyorsabb rendszersín használata megnöveli a hőtermelést. Az 533 MHz-es QPB-t (Quad Pumped Bus) használó Dothan 30 W-ot fogyaszt majd, ami 43 százalékkal több, mint a 400 MHz-es rendszersínnel üzemelő társának 21 wattja.

Jó kis hűtés Intel CPU-khoz

## Asus Socket 939-es alaplapok PCI Express csatolóval

Az Asus gőzerővel készül az új tokozású (Socket 939) AMD Athlon 64 processzorok piacra lépésére, így már igen előrehaladott állapotban van az ilyen irányú alaplapkínálata. Hírek szerint az Asus A8V DX alaplapja a VIA K8T890 északi híd mellett a szintén VIA-s VT8237-es déli hidat alkalmazza, ami azt jelenti, hogy a PCI Express ×16 és az 1 GHz-es HyperTransport összeköttetés előnyeit élvezhetjük, de a PCI Express ×1-ről le kell mondanunk. Ez elég furcsa párosítás, hiszen az új szabványra elsősorban nem a grafikus kártyáknak, hanem az egyéb részegységeknek van egyre nagyobb szükségük. A későbbiekben természetesen találkozni fogunk a VT8239-es megoldást alkalmazó Asus alaplapokkal is, amelyek tudásban már többet fognak nyújtani.

# ATI RADEON 9800XT – NVIDIA GEFORCE FX 5950 ULTRA

## összecsapás

Visszatért az ellenséget elrettentő maszkok kora

### Egy kisebb gyermek istenei

**A játékosok társadalmának tagjai már megszokhatták, hogy egyre újabb, és optimális esetben egyre jobban kinéző 3D-s játékaikhoz szintén egyre újabb és gyorsabb videokártyákat kell vásárolniuk, eltartva ezzel egy fél iparágat. Mert azt senki sem tagadhatja, hogy a számítástechnikával karöltve haladó multimédiás szórakoztatás (melynek részei a számítógépes játékok) az IT iparág egyik legjelentősebb húzóágazata. Nos, ennek a sikertörténetnek legújabb epizódját tárjuk elétek, mégpedig érdekes párharc formájában.**

### A küzdő felek

A kék sarokban az ATI zászlóshajójának számító 3D grafikus chipkészlet, a Radeon 9800XT foglal helyet, míg a szorító piros sarkában az nVidia jelenleg legnagyobb tudású versenyzője, a GeForce FX 5950 Ultra. A meccs mondhatni barátságos, ugyanis mindkét öklöző a Gigabyte istállójából való.

### Gigabyte GV-R98X256D

A némileg rejtélyes, ám logikusan belegondolva tömören is igen sokatmondó típusjelzés mögött 256 MB-nyi DDR fedélzeti tárral ellátott, ATI Radeon 9800XT grafikus chip köré épülő videokártya rejlik. A kártya kifejezetten magas 3D-s teljesítménye ellenére a fizikai méretei éppen csak nagyobbak a közepesnél (pl. egy átlagos méretű GeForce4 Ti 4200). Az erő jelenlétét igazán a VPU-n (Visual Processing Unit – látványfeldolgozó egység) csücsülő, hatalmas méretű ventilátor mutatja, mely vörösréz alapú, hőleadási felület szempontjából erősen megdobott hűtőbordán helyezkedik el. A borda esztétikailag kevésbé előnyös kinézetét erőmű-turbina jellegű műalkotás fedi el. A hűtés kissé szerencsétlen módon a gépház belseje felé fújja a VPU-ból érkező hőt, tehát ventilátorokkal jól ellátott, vagy nyitott oldalú ház nem árt ehhez a videokártyához. Ami viszont feltétlenül pozitív a referenciadesignra erősen hasonlító 9800XT szempontjából, hogy a hűtés nem jár túl nagy zajjal, még a fentebb ajánlott nyitott gépház mellett is elviselhető mértékű. Egy ilyen erejű kártya hűtése természetesen nem ér véget az előlapon, hanem folytatódik a hátlapon is. A hátoldal viszonylag szerényebb méretű, szintén vörösréz alapú hűtőlappal van szerelve, amely passzív hűtést biztosít mind a VPU alja, mind a hátoldali memóriachipek számára. A profi kinézetbe kissé belerondít egy hosszú, vékony acéllapocska, amely a hűtőlapot szorítja rá a VPU alsó részére.

Az R98X256D, hasonlóan a többi Radeon 9800 szériájú videokártyához, kiegészítő tápcsatlakozást igényel a működéshez, amelyhez egy négy pólusú toldóosztó tápcsatlakozót is mellékel a gyártó a termék dobozában. A Gigabyte kártyája a szokásos kimenet-triumvirátussal van felfegyverkezve: egy VGA (D-Sub), egy DVI-I és egy tévékimenet a választék az AGP 4X/8X csatolófelületű kártyán. A cég a fenti kimenet-konfigurációhoz a drágább kártyák esetében szokásos mennyiségű kábelt és átalakítót ad a dobozban.

A Gigabyte Radeon 9800XT kétnyelvű (angol és kínai) kézikönyve a videokártya kategóriában meglehetősen táposnak számít és kellőképpen informatív. A kártyához mellékelt driver CD-n felül megkapjuk a Tomb Raider: Angel of Darkness, a Rainbow Six 3: Raven Shield és a Will Rock teljes változatát. Játékos szemmel nézve ezt a pakkot, két közepes és egy jó játék a mérleg. Ezen az arányon hivatott javítani a kártyához az ATI által biztosított Half-Life 2 kupon (mely elvileg minden Radeon 9600XT és 9800XT chipkészletű grafikus kártyához jár), melyet majd a játék megjelenésekor lehet felhasználni a játék valamelyik teljes verziójának a letöltéséhez. Január vége felé rendelkezésre álló legfrissebb – hivatalosan meg nem erősített – információink alapján rossz esetben a Half-Life 2 megjelenése akár szeptemberig is elhalasztódhat. Persze már a tavaly szeptember 30-ai elmulasztott megjelenési határidő óta a rossz eset forog fenn... A költségesebb VGA vezérlők kategóriájában kötelező darabnak számító szoftveres DVD lejátszó program (ezúttal a PowerDVD 5) zárja a mellékelt szoftverek listáját.

### Gigabyte GV-N595U256V

Az nVidia zászlóshajó grafikus chipjére, a GeForce FX 5950 Ultrára épülő Gigabyte videokártyán a Radeon megoldáshoz hasonlóan 256 MB fedélzeti memóriát találunk, amely 256 bites buszon keresztül kapcsolódik a grafikus maghoz. A különbség annyi, hogy míg az nVidiás megoldás DDR2, addig a 9800XT

### Szintetikus tesztek

| Termék | Gigabyte GV-R98X256D | Gigabyte GV-N595U256V |
|---|---|---|
| Grafikus chipkészlet | ATI Radeon 9800XT | nVidia GeForce FX 5950 Ultra |
| **Mérési eredmények** | | |
| **3DMark2001SE build 330** | | |
| alapbeállított futás | 17 235 3D mark | 16 035 3D mark |
| 1024x768x32, 4X AA | 14 158 3D mark | 13 431 3D mark |
| 1600x1200x32 | 13 035 3D mark | 12 161 3D mark |
| 1600x1200x32, 4X AA | 9 103 3D mark | 9 051 3D mark |
| **3DMark03 build 340** | | |
| alapbeállított futás | 6 236 3D mark | 5 964 3D mark |
| 1024x768, 4X AA, 8X AF | 2 973 3D mark | 2 766 3D mark |
| 1600x1200, alapbeállított | 3 622 3D mark | 3 678 3D mark |
| 1600x1200, 4X AA, 8X AF | 1 638 3D mark | 1 565 3D mark |
| **Aquamark 3** | | |
| alapbeállított futás | 42,20 képkocka/sec | 41,86 képkocka/sec |
| 1024x768, 4X AA, 8X AF, Very High grafikai részletesség | 37,63 képkocka/sec | 31,26 képkocka/sec |
| 1600x1200, Very High grafikai részletesség | 31,78 képkocka/sec | 35,03 képkocka/sec |
| 1600x1200x32, 4X AA, 8X AF, Very High grafikai részletesség | 23,02 képkocka/sec | 18,32 képkocka/sec |
| **Codecreatures Benchmark Pro V1.0** | | |
| Official run | 3 894 pont | 4 190 pont |

### Tesztkonfiguráció:

Cahintech 7NJS Zenith (nForce2) alaplap, AMD Athlon 3200+ processzor, 512 MB PC3200 DDR memória, Windows XP Professional SP1 Hun, DirectX 9.0b, nVidia nForce ForceWare 313, nVdia ForceWare 53.03, ATI Catalyst 41, RivaTuner 2.0 RC14.3 NYE, Powerstrip 3.47

## Játék alapú tesztek

| Termék | Gigabyte GV-R98X256D | Gigabyte GV-N595U256V |
|---|---|---|
| Grafikus chipkészlet | ATI Radeon 9800XT | nVidia GeForce FX 5950 Ultra |
| **Mérési eredmények** | | |
| **Final Fantasy XI Benchmark 2 v1.01** | | |
| High resolution | 5 628 pont | 5 382 pont |
| **X2: The Threat benchmark demo** | | |
| alapbeállított | 88,5 képkocka/sec | 96,2 képkocka/sec |
| 1600x1200, minden bekapcsolva | 33,0 képkocka/sec | 38,4 képkocka/sec |
| **Unreal Tournament 2003 build 2206, HardOCP bench v2.1, D3D, High Quality** | | |
| dm-antalus | 110,5 képkocka/sec | 118,2 képkocka/sec |
| dm-asbestos | 168,1 képkocka/sec | 175,5 képkocka/sec |
| ctf-citadel | 126,3 képkocka/sec | 130,3 képkocka/sec |
| dm-antalus, 4X AA, 8X AF | 64,5 képkocka/sec | 55,5 képkocka/sec |
| dm-asbestos, 4X AA, 8X AF | 95,5 képkocka/sec | 87,8 képkocka/sec |
| ctf-citadel, 4X AA, 8X AF | 71,6 képkocka/sec | 77,0 képkocka/sec |
| **Wolfenstein - Enemy Territory v2.55, battery timedemo** | | |
| 1024x768, High Quality, 4X AA, 8X AF | 43,1 képkocka/sec | 48,3 képkocka/sec |
| 1600x1200, High Quality, 4X AA, 8X AF | 20,3 képkocka/sec | n.a. (vertikális szinkronizációval kapcsolatos program- vagy driverhiba miatt) |
| **Gun Metal Benchmark 2 V1.20S** | | |
| Benchmark 1, 1024x768, 4X AA | 28,45 képkocka/sec | 29,97 képkocka/sec |
| Benchmark 2, 1024x768, 4X AA | 36,45 képkocka/sec | 36,66 képkocka/sec |
| **Firestarter benchmark demo** | | |
| Fast Benchmark, 1280x1024 | 225,8 képkocka/sec | 188,3 képkocka/sec |
| Fast Benchmark, 1280x1024, 4X AA, 8X AF | 135,8 képkocka/sec | 102,1 képkocka/sec |

**A két tesztelt Gigabyte videókártyát az Alien Computers (www.aliencomputers.hu) biztosította számunkra.**

DDR szabványú memóriát hordoz a hátán. A szintén AGP 4X/8X csatolású N595U256V teljes hosszúságú nyákkal operál, és a kiegészítő tápcsatlakozó jelenléte itt sem okoz meglepetést, tekintetbe véve a kártya erejét, illetve teljesítményfelvételét. Az ilyen típusú kártya vásárlóinak nem túl jó hír, hogy két kártyahelyet kell feláldozniuk az nVidia oltárán, lévén a Gigabyte ezen termékének hűtési megoldása igencsak vastag. A kártya ennek megfelelően két kártyahelyet foglal el a hátpanelen is, ahol az alsó kártyahelyen találhatók a csatlakozók, míg a felsőn a hűtési rendszer levegőbeömlő nyílása. Ebből azonnal kitalálható, hogy itt is a gépünk belseje kapja a videokártyából érkező hőt. Nosztalgiával kell tehát visszagondolnunk a GeForce FX 5800 hűtési megoldására, amely ugyan irdatlanul hangos volt, ám legalább kifelé köpte az általa termelt forró levegő jelentős részét.

A GeForce FX 5950 Ultra kétemeletes hűtési megoldása a grafikus mag számára erőteljes aktív hűtést biztosít egy levegővel kellőképpen átfújt, erősen bordázott hűtőbordán keresztül. Az előlapi memóriachipek hűtése kvázi-aktív, kevesebb jóindulattal hozzáállva a dologhoz: passzív. A hátoldali memóriák esetében nincsen vita, ott nagydarab, vastag hűtőlemez biztosítja a chipek hűtését. Az 5950 Ultra hűtésének két relatív szemszögből megközelítendő pozitívuma van. Az egyik, hogy az nVidia mérnökeinek mostanra sikerült elviselhető zajszintet produkáló csúcskategóriás kártyadesignt alkotniuk (amibe természetesen a hűtési rendszer is beleértendő). A másik, hogy elölről nézve a kártyát, a robusztus hűtés miatt igazi VGA brutalizátornak látszik. Az ember szinte elvárná a sziszegő hangot a 3D-ből 2D üzemmódba váltásnál, amely jelezné, hogy a kártya egy kiegyenlítő szelepen keresztül búcsút mondott a turbónyomásnak...

A Gigabyte FX 5950 Ultrája a szokásos VGA és DVI kimeneten felül egy VIVO csatlakozót is a magénak tudhat, azaz a kártya tulajdonosa videodigitalizálásba is belevághat. Ennek megkönnyítésére mellékel a gyártó egy négy csatlakozót birtokló VIVO breakout kábelt a kártyához. Sajnálatos módon azonban a tajvani cég videodigitalizáló, vagy szerkesztő szoftvert már nem ad a kártya mellé, csak az elengedhetetlen PowerDVD 5-öt. A szoftverkörítés további elemeit a driver CD és a Radeon 9800XT mellé is adott három teljes játék jelentik. Half-Life 2 kupon természetesen nem jár nVidiás videokártya mellé. A kézikönyv – hasonló kaliberű, mint a Radeon 9800XT mellé adott – általánosságban nézve jó.

### A mérési eredmények tükre

A két rivális grafikus chiptervező cég zászlóshajójának Gigabyte szinezetű küzdelme vegyes végeredménnyel végződött, ennek ellenére mi az ATI Radeon 9800XT-s megoldást ajánljuk azon olvasóinknak, akik a jelenleg legtutibb videokártyát akarják a gépükben tudni, és van is kellő pénzmagjuk egy ilyen kártya megvételéhez. Ajánlásunkat a radeonos megoldás általánosságban magasabb DirectX 9.0 teljesítményére alapozzuk, illetve arra a tényre, hogy az ATI R3x0 architektúra még mindig hatékonyabban és jobb vizuális minőségben képes kezelni a teljes képernyős élsimítás feladatát.

A fentiekből senki se higgye azt, hogy a GeForce FX 5950 Ultra chipes kártya nem lenne képes brutális 3D lóerő leadásra, mert képes. Várhatóan tökéletes gyorsasággal fognak rajta is futni 2004 és feltehetőleg még 2005 grafikailag legintenzívebb játékai is, és szakértői vélemények szerint a DirectX 9.1 eljövetelével az NV3x architektúrák komolyabb teljesítménybeli lökést kapnak a megfelelően megírt (azaz DirectX 9.0/9. funkciókat használó) játékok esetében. További érv az N595U256V mellett, hogy némileg olcsóbb a 9800XT-s kártyánál, viszont azzal ellentétben videobemenettel is bír. Ettől függetlenül azonban kettőből a második...

**gale**

## Specifikációk

| Termék | Gigabyte GV-R98X256D | Gigabyte GV-N595U256V |
|---|---|---|
| Grafikus chipkészlet | ATI Radeon 9800XT | nVidia GeForce FX 5950 Ultra |
| Grafikus mag kódneve | ATI R360 | nVidia NV38 |
| Fedélzeti memória mennyisége | 256 MB | 256 MB |
| Fedélzeti memória típusa | DDR | DDR |
| Memóriabusz szélessége | 256 bit | 256 bit |
| Grafikus mag mért órajele | 412 MHz (+ OverDrive) | 2D módban: 301 MHz, 3D módban: 475 MHz |
| Memória mért effektív órajele | 729 MHz | 947 MHz |
| A grafikus mag hardveres DirectX kompatibilitásának foka | DirectX 9.0 | DirectX 9.0+ |

# DIGITÁLIS TÚLÉLŐSHOW

## Játékkonfiguráció 2004-re

**...avagy hogyan építsük meg úgy játékgépünket, hogy túléljük különösebb sírógörcsök nélkül a 2004-es év játéktermését? Persze mondhatnánk kapásból azt, hogy AMD Athlon64 3400+ és ATI Radeon 9800XT, kétszer 200 GB merevlemezzel satöbbi, és ezzel el is lehetne intézni a dolgot. Egyértelmű, hogy legtöbbünknek az ár is számít, ezért a legtöbb helyen kompromisszumos megoldásokat kerestünk. Persze több helyütt – drámai fordulattal élve – meg kellett állapítanunk, hogy nincs alku. Magyarán senkit sem áltatunk azzal, hogy olcsón meg lehet úszni ezt a hobbit 2004-ben. Vigasztalódjunk azzal, hogy mind a golf, mind a vitorlázás költségesebb mulatság...**

### Amit most hanyagolunk

Kezdjük az alapoknál, azaz a platform kiválasztásánál. Olyan megoldást kellett találnunk, amely kellő erőt biztosít az év folyamán, a későbbiekben továbbfejleszthető, mindemellett megbízható. A Socket 462 vonal lényegében kifújt egy 2,2 GHz valós órajelű processzornál, ezért esetében sem továbbfejlesztésről, sem a később megjelenő játékokhoz szükséges erőről nem beszélhetünk.

A szárnyait a hazai arénában mostanában bontogató AMD Athlon64 vonal ugyan biztató, ám amellett, hogy ezekkel a rendszerekkel egyelőre kevés a tapasztalatunk, van objektív kifogásunk is ezzel a platformmal szemben (egyelőre), mégpedig a foglalat-mizéria. Van ugyebár egyszer a Socket 754, amelyet az AMD már jó ideje bevezetett a piacra, ám úgy néz ki, hogy a jövőben a cég ebbe a foglalatba már csak a költséghatékony asztali processzorait kívánja kiadni. Létezik továbbá a jelenleg a high-end, 64 bites architektúrájú AMD-s prociknak fenntartott Socket 940, melyet a cég nemsokára ki kíván vezetni a piacról, helyét az univerzálisnak szánt Socket 939 veszi át. A Socket 939 elvileg tehát jó választásnak tűnik, ám egyelőre van néhány gond vele a mi szempontunkból. Először is, az ilyen foglalatos CPU-k csak a második negyedévben debütálnak, és tömeges elterjedésük még igénybe fog venni egy-két hónapot. A másik probléma az, hogy mivel a Socket 754 a tervezett költséghatékony platform, a Socket 939-re csak jelentősebb teljesítményű, egyben drága processzorok fognak kijönni – már a kezdetektől fogva. Az AMD jelenlegi, általunk ismert tervei alapján a legkisebb S939-es CPU az AMD Athlon64 3400+ lesz.

### Amire viszont rábólintottunk

Az eszmefuttatás végkövetkeztetése az, hogy egyetlen választásunk maradt, mégpedig az inteles Socket 478 foglalatra való építkezés. Ha ezen alapplatform elképzelést megtámogatjuk egy megfelelő specifikációkkal rendelkező alaplappal (és mi éppen ezt fogjuk tenni ajánlásunk során), a Socket 478 jelenleg kifejezetten erős és jövőtálló processzort képes a gépünkbe varázsolni. Olyan CPU-t, amelynek nagyon magas a valós órajele (3,2 GHz), hatalmas a gyorsítótára (az Extreme Edition esetében 8 KB L1 + 512 KB L2 + 2 MB L3!) és a buszsebessége sem hagy kívánnivalót maga után (800 MHz). Mindezek mellett ez a CPU korlátozottan képes többszálú végrehajtásra is, azaz bírja a Hyper-Threading technológiát. Más kérdés, hogy a fentebb kitárgyalt CPU (Intel Pentium 4 3,2 GHz Extreme Edition) a mi céljainkra kissé túl drága a maga ezer dollárt közelítő árával, ám akad a tarsolyban megfelelően erős kompromisszumos megoldás is. A Socket 478 (ismét csak a megfelelő alaplappal karöltve) ezen felül további fejlesztési utat biztosít a február elején piacra lépett, Prescott magos Intel Pentium 4-ek képében, amelyek a jelenlegi félhivatalos információ szerint akár 3,6 GHz-ig is felskálázódhatnak S478-ban. Azután persze a Prescottok is átmennek az inteles evolúciót továbbvivő LGA775 platformra, ám ez már inkább 2005, mint az idei év zenéje – az átlag játékos számára mindenképpen.

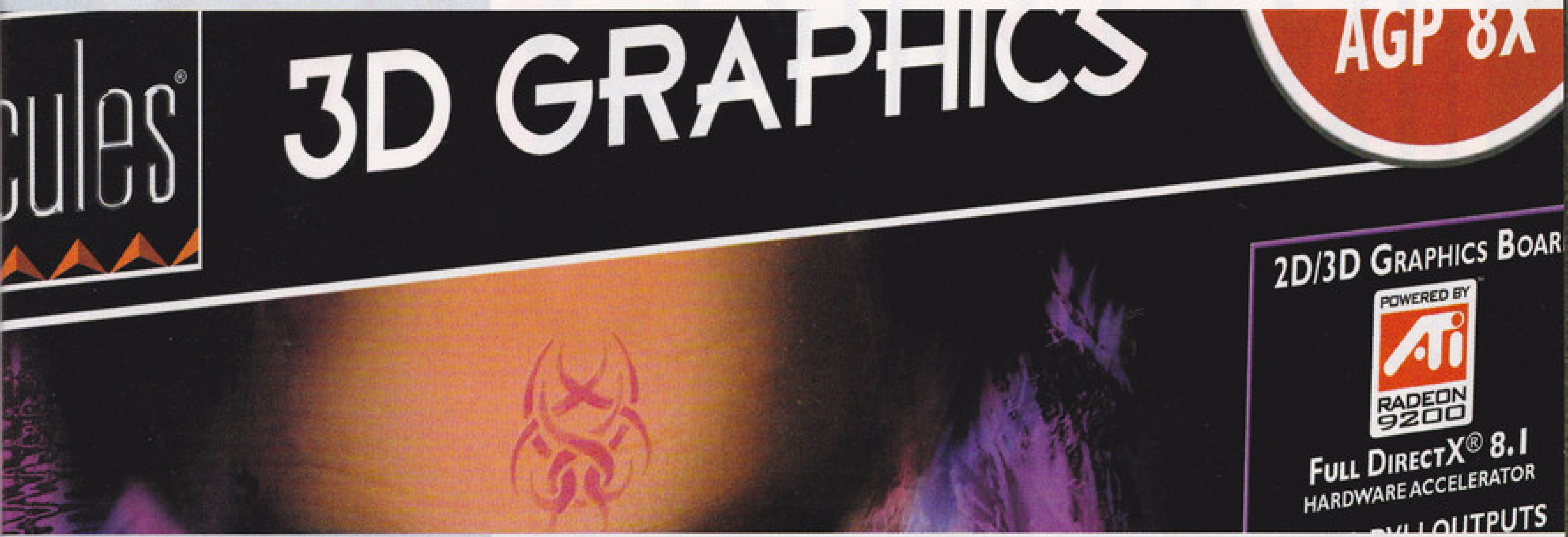
### A konfiguráció felépítése

**Alaplap.** Mindjárt a dolgok közepébe vágva megnevezzük azt az alaplapot, mely a fentiekben megfogalmazott kívánalmaknak megfelel (800 MHz FSB, Hyper-Threading, a gyártó által előre bevállalt Prescott támogatás, mindez megspékelve duálcsatornás memóriakontrollerrel), ezen felül megbízható és még viszonylag olcsó is. Ez a termék pedig az Abit IS7-E-je, melyen az Intel i865PE alaplapi lapkakészlete dolgozik.

**Processzor.** A processzor kérdésében kissé engedékenyek voltunk a pénztárca javára, ám a kiválasztott egyed még így is egy kifejezetten erős darab lett. A megjelölése Intel Pentium 4 3,0C GHz. Valós 3 GHz-es órajel, 800 MHz-es buszórajel, Hyper-Threading támogatás és Northwood mag 512 KB L2 memóriával jellemzik ezt a CPU-t. Teljesen bizonyosak vagyunk abban, hogy ez a processzor megfelelő alaplappal, memóriamennyiséggel és videokártyával karöltve elegendő lóerőt fog biztosítani ez idén érkező játékok számára – amelyek közül néhány, valljuk be, két pofára fogja zabálni a hardvert.

**CPU hűtő.** Ami a processzorhűtőt illeti – mivel célunk most nem tuningra szánt konfiguráció összeállítása –, maradjunk annál a verziónál, hogy dobozos változatban vesszük meg a fentebb említett processzort, így kapunk hozzá kapásból megfelelő hűtési kapacitású, emellett a lehetőségekhez mérten halk egységet.

**Számítógépház.** Mivel konfigurációajánlónk inkább tekinthető rendszer-koncepció összeállításnak, mint konkrét „ezt vedd meg, mert ez a jó" típusú ajánlónak, úgy véljük, ház kérdésében mindenki döntsön a maga ízlésének megfelelően. Amire azonban ügyelni érdemes, hogy az általunk megvásárolni kívánt számítógép-




**Játszani akarsz a Half-Life 2-vel és a Doom 3-mal? Akkor viritsd a lóvét!**

ház szerelhetősége egyszerű legyen, tudja mindazon szolgáltatásokat (előlapra kivezetett USB és Firewire portok stb.), amelyekre szükségünk van, és elegendő hely legyen benne, a jövőben bekövetkező esetleges fejlesztések befogadásához. Mivel elég nagy hőleadású konfigurációról beszélünk, ne tartsuk feleslegesnek a rendszerhűtők jelenlétét a házban.

**Tápegység.** Nos, tápegység szempontjából már nem vagyunk ilyen liberálisak. Vásárlási kritériumaink: a kiválasztott egység legyen megbízható (ajánlásaink: Coolink, Chieftech, Enermax) és legalább 400 watt névleges teljesítményű, ezen felül mindenképpen ATX 2.03 szabványú. Ügyeljünk arra is, hogy a megvásárolni kívánt tápegység a nekünk szükséges mennyiségű, fajtájú és hosszúságú kábellel rendelkezzen, és nem árt ellenőrizni a hálózati kapcsoló (0/1) jelenlétét sem. Aktív vagy passzív PFC jelenléte is erősen kívánatos. Aki ezen felül a házának hűtését is erősebbre kívánja hangolni, vásároljon kétventilátoros, illetve alul is (a CPU felé néző oldallapon) perforált tápot.

**Memória.** Mivel az i865PE chipkészlet duálcsatornás memóriakontrollerrel van felszerelve, a minél magasabb teljesítmény elérése érdekében párosával kell rakni a memóriamodulokat a foglalatokba. A memória mennyiségéről annyit, hogy mi 1 GB-nyit javasolunk, hisz már jelenleg is piacon vannak olyan játékok, amelyek csak 512 MB-ban érzik igazán jól magukat, és a helyzet egyre csak romlani fog, azaz a jövő ütősebb játékai már csak ennél több rendszermemóriát fognak igényelni az optimális futáshoz. Emellett mostanában már nem annyira húzósak a memóriaárak, hogy ne lehetne komolyabb rendszer összeállítása esetén beruházni egy giga RAM-ba.

A 800 MHz-es buszsebességgel operáló Pentium 4 processzor mellé PC3200 (azaz DDR400) sebességű memória dukál, mint azt fentebb említettük, párban. Emellett, mivel erőteljes konfigról beszélünk, érdemes beleölni még egy kis plusz pénzt a dologba, és noname, vagy kevésbé márkás modulok helyett márkásat vásárolni. Mi konkrétan két darab PC3200-es, CL2.5-ös modult ajánlunk a Kingston (ValueRAM) vagy a Geil (Value) kínálatából, egyenként 512 MB kapacitásút.

**Videokártya.** Egy főleg játékra épített konfiguráció esetében mindig sarkalatos pont a VGA vezérlő kiválasztása. Most mégsem kell hosszas értekezésbe bocsátkoznunk, ugyanis a kérdés eldöntése pofonegyszerű. Ár/teljesítmény arányát tekintve mindenképpen az ATI R350 architektúra nyer. Versenyben lehetne még az nVidia GeForce FX 5900 XT ebből a szempontból, ám az NV35 motor képtelen felvenni a versenyt az ATI termékével, amikor élsimításos szituációkhoz érkezünk a játékokban. Tény ugyanis, hogy az nVidia terméke nagyobb teljesítményvesztés árán is csak gyengébb képminőséget képes produkálni teljes képernyős élsimításkor.
Az ATI R350-nek többféle grafikuskészlet-változata létezik kártyára szerelve, mi közülük egy Radeon 9800 Pro chippel szerelt, 128 MB fedélzeti memóriát bíró terméket ajánlunk. Ajánlhatnánk az érezhetően kevesebb pénzért kapható, ám nem sokkal kevesebb teljesítményt nyújtó Radeon 9800 architektúrát, de az erre épülő kártyák már ritkák, mint a fehér holló.

Ez a választás azért is ésszerű, mert várhatóan a tavaszi ATI R420 kontra nVidia NV40 vetélkedés apropóján a Radeon 9800 Prós megoldások ára csökkeni fog. Azon pedig senki se akadjon fenn, hogy olyan kártyát ajánlunk, amelyen csak 128 MB fedélzeti tár van, amikor a mostani csúcskártyákon már 256 mega virít. Elhihetitek, hogy az idén megjelenő, komolyabb 3D grafikát felvonultató játékok szinte kivétel nélkül 128 megás kártyákra lesznek optimalizálva, hisz a fejlesztők tudatában vannak annak, hogy csak a játékosok elenyésző hányada rendelkezik 256 megás VGA vezérlővel (az alibi 256 MB-os kártyák, mint például a GeForce FX 5600 256 MB ebben az esetben nem is számítanak). Márpedig egyelőre jóval többe kerülnek a 256 megás Radeon 9800 Prók, mint a 128-as kivitelek.

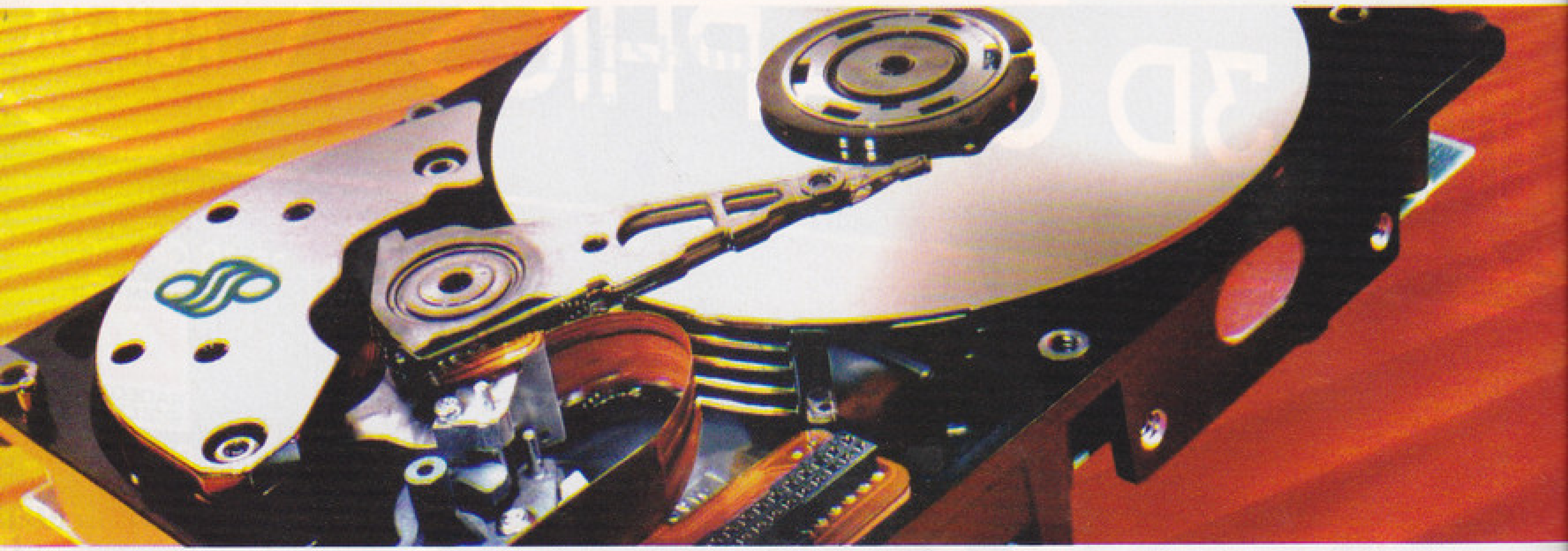
Végezetül azt szeretnénk megemlíteni, hogy mivel egy ilyen kártya megvásárlása bizony a legtöbbünk számára hosszabb távú – és sajnos csak szórakozási értékben megtérülő – befektetés, érdemes elgondolkodni neves gyártó (mint például Club3D, Gigabyte stb.) termékének megvásárlásán.

**Hangkártya.** Habár az ajánlott Abit alaplap rendelkezik fedélzeti integrált hangkeltővel, mi az elhivatottabb játékosoknak mégis Sound Blaster Audigy 2-es hangkártyát ajánlunk a mindennapi szórakozáshoz, az pedig a pénztárcánktól függ, hogy a zacskós, a dobozos, vagy a fullextrás változatok valamelyikét vesszük-e meg.

**Hangfal.** Mostanában már érdemes megvenni egy 5.1-es szettet, mert az EAX HD mellett már ezt is egyre több játék támogatja, ajánlott szettünk: Logitech Z-640. Alapszabály, hogy ha már komolyabb, 5.1-es hangfalszettbe fektetünk pénzt, tiszteljük meg magunkat azzal, hogy minőségi példányt veszünk. Ha valamilyen oknál fogva nincsen pénzünk minőségi 5.1-esre, inkább vegyünk minőségi 4.1 vagy 2.1-est, mint gagyi, és ennek megfelelően jóval olcsóbb 5.1-es összeállítást. Szintén alapszabály, hogy csak gyakorlati teszt, azaz meghallgatás után szabad elvetni egy kevésbé neves összeállítást, mert olykor a kevésbé márkásnak számító gyártók is igen jó hangzású megoldásokat dobnak piacra.

Ha nem egyedül élünk, vagy vékonyak a lakás falai, érdemes elgondolkozni jobbfajta fejhallgató beszerzésén is. Én már hosszú évek óta csak fejhallgatóval játszom, a filmnézéshez és egyéb multimédiás elfoglaltságokhoz is azt használom, ezért tudom, hogy fejhallgatók esetében a gagyiság duplán érződik a hangzáson.

| Termék | átlagos kiskereskedői bruttó ár |
|---|---|
| Abit IS7-E alaplap | 22 ezer forint |
| Intel Pentium 4 3,0C GHz processzor - dobozos | 70 ezer forint |
| Coolink 400 Wattos, ATX 2.03, aktív PFC-s tápegység (AP-450DX) | 17 ezer forint |
| 2 darab 512 MB-os, PC3200, Value memória modul | 50 ezer forint |
| Club3D Radeon 9800 Pro 128 MB videókártya | 101 ezer forint |
| Sound Blaster Audigy 2 hangkártya - dobozos | 30 ezer forint |
| Logitech Z-640 hangfal szett | 39 ezer forint |
| Sony MDR-CD480 fejhallgató | 15 ezer forint |
| Seagate Barracuda 7200.7, 120 GB | 24 ezer forint |
| Teac DV-W50D DVD-író - dobozos | 42 ezer forint |
| Samsung SyncMaster 959NF monitor | 87 ezer forint |



**Van egy részegység, amin nem szabad spórolni: ez pedig a tápegység.**

Ezért évekkel ezelőtt egy halom pénzt öltem egy harmadprofi Sony fülesbe – és nem bántam meg. Amellett, hogy nagyon jól szól minden rajta, a tartósságával sincs gond. Közel négyévnyi fizikai hányattatás (ki ne lépett volna már rá, vagy tette volna rá a fejhallgatója zsinórjára a széklábat) után is állja a sarat, igaz, itt-ott már foszladoznak az anyagok róla. Az általunk ajánlott típus: Sony MDR-CD480.

**Merevlemez.** Legalább 120 GB-os, 7200 fordulat/perces egységet ajánlunk. Még mindig érdemes ATA/133 csatolású venni, mert olcsóbb a Serial ATA-s változatokhoz képest, és a teljesítménye is bőven elegendő a játékokhoz, filmnézéshez vagy akár rögzítéséhez, konvertálásához is. Nem szükséges plusz pénzt kiadni a 8 MB gyorsítótárral (cache) szerelt modellekért (átlagos változatokon 2 MB ezen tár mérete), mert ez a plusz hat mega nem fog különösebb gyorsulást hozni játékkörnyezetben. Preferált gyártóink: Seagate, Western Digital.

**Optikai egység.** Mindenképpen DVD-író, mert most már minden digitális anyag gigászi méretű (játékdemók, játékok, pl. MMORPG-k ingyenes kipróbálható verziói, TV-ből digitálisan felvett műsorok, mozielőzetesek stb.), ezért érdemes, és most már olcsóbb is DVD-re archiválni. Mindenképpen +/- -os drive-ot kell venni, és megbízhatót. Az általunk ajánlott típusok: Pioneer DVR-106D és Teac DV-W50D. Érdemes – főleg a DVD/CD írásban kezdők számára – dobozos kiszerelésű írót venni, ott a csomagolásban levő kiegészítőkkel az egység hardveres telepítése után lényegében azonnal neki lehet állni CD-t vagy DVD-t sütni.

**Internetelérés.** Igaz, közvetlenül nem hardverjellegű ajánlás, ám aki komolyabb hobbiként kívánja űzni a számítógépes játékokat, annak elengedhetetlen a szélessávú internetelérés (ADSL, TVNet stb.). Míg egy videokártya driverfrissítést dial-up eléréssel is viszonylag emberi idő alatt le lehet húzni a netről, addig a mára már általánossá vált 2-300 megás játékdemók és 25-100 MB-os patch-ek világában 56K-s modemmel jobb, ha feladjuk a hiábavaló küzdelmet. Nem is beszélve a dial-up elérés esetén jelentkező jóval magasabb látenciáról, amely jól keresztbe tesz a felhasználónak az interneten keresztül űzött játékokban.

**Hálókártya.** Találunk integrálva az Abit IS7-E-n egy 10/100 Mbit/sec sebességűt, ami elegendő lesz arra az esetre, ha úgy döntenél: idén is jössz a reményeink szerint ismét megrendezésre kerülő nyári táborunkba (egyelőre nincsen semmi konkrétum ez ügyben, tehát egyelőre arra kérünk benneteket, ne keressetek – majd ha lesz érdemi mondanivalónk ezzel kapcsolatban, mi fogunk keresni titeket, leginkább az újság hasábjain és a weboldalunkon keresztül).

**Egér és billentyűzet.** Ez a játékosok "legintimebb" választása, közvetlenül nem is érinti cikkünk fókuszát, ezért ezt most nem tárgyaljuk.

**Monitor.** Véleményünk szerint játékosoknak még mindig érdemesebb és pénztárcakímélőbb CRT (azaz katódsugárcsöves) monitoroknál maradni. Mi márkás, 19 colos, sík képcsöves megoldást ajánlunk: Samsung SyncMaster 959NF. Ezt használják a kollégák itt bent a szerkesztőségben, és meg vannak vele elégedve, az ára pedig nem Eizo-szerűen egetrengető. Specifikációi: látható képméret: 18 col, Natural Flat képcső, képponttávolság: 0,24 mm, elektronika: 110 kHz (maximális vízszintes frekvencia), maximális felbontás: 1920x1440 képpont 73 Hz mellett (1600x1200-at tud 85 Hz-en), TCO '99 tanúsítvány.

## Mélyen a zsebünkbe nyúlva

Tény, hogy ha valaki a fenti ajánlások alapján vesz gépet, alkatrészeket és kiegészítőket magának, jelentős pénzösszegtől fog megszabadulni igen rövid idő alatt. Két dolog azonban feltétlenül vigaszra ad okot. Egy, hogy hipotetikus felhasználónk olyan konfigurációra tesz szert, amelyen viszonylag sokáig egyetlen játék sem lesz képes kifogni. Másrészt biztosíthatunk titeket afelől, hogy jelen pillanatban mi magunk is a fentiekben felvázolt alapvonalak mentén fejlesztjük, vagy – leginkább anyagi megkötések okán csak feltételesen – fejlesztenénk saját, otthoni gépeinket.

**gale**

Igen, Mammonnak fogunk áldozatot bemutatni

# PROHARDVER ROVAT – MEREVLEMEZ TESZT

## Milyen a jó adattároló rendszer?

**Gyakran hallunk gyorsuló processzorokról, memóriákról, chipkészletekről, míg a gépünkben található merevlemezekről jóval kevesebb szó esik, noha ezek ugyanolyan fontos komponensei a rendszernek. A merevlemezeken tároljuk „élő" adataink többségét, és még mindig ők azok a háttértárak, amelyek a legmegbízhatóbbak, legkompaktabbak, pontosabban: az egységnyi kompaktságra és megbízhatóságra eső ár náluk a legalacsonyabb.**

Amikor valaki új merevlemez vásárlásán gondolkodik, a kiszemelt termék kapacitásán felül a sebességet, a megbízhatóságot és újabban egyre inkább a zajszintet igyekszik szem (és fül) előtt tartani. Milyen paraméterek alapján érdemes kiválasztani új merevlemezünket? A csatoló típusa alapján? De akkor Parallel ATA vagy Serial ATA? És egyáltalán: melyiknek mi az értelme? Mennyit számít a cache mérete? Elég belőle 2 MB, vagy ne érjük be nyolcnál kevesebbel? No és mi a helyzet olyankor, amikor a winchester sebessége a szűk keresztmetszet? Hogyan lehet gyorsítani rajta? Striping RAID-del? De mi is az pontosan? Ilyen és ehhez hasonló kérdésekre igyekszünk választ adni cikkünkben, minél több szempontot és adatot figyelembe véve.

Egy merevlemez letesztelése összetett feladat, hiszen minden felhasználó más körülményeket produkál. Van, aki játszik, ezért gyakran telepít fel, majd töröl több gigabyte adatot. Van, aki zenét hallgat, és sok-sok 5-10 MB-os mp3-at tárol. Van, aki pici fájlokban programokat ír, és még sorolhatnánk reggeltől napestig. Rengeteg program létezik, amivel tesztelhetünk, azt azonban könnyű belátni, hogy azok a benchmarkok, amelyek mindössze egyetlen varázs-számmal szolgálnak, mint eredmény, a napi robot során adódó komplex feladatokat nem biztos, hogy jól modellezik, ha modellezik egyáltalán. Mi az FC-Test nevezetű programot láttuk a legmegfelelőbbnek méréseinkhez.

A program három általános műveletet (létrehozás, olvasás, másolás) hajt végre többféle adatcsomaggal, ebből hármat választottunk:

1. zenehallgató (MP3)
   270 darab 2-10 MB közötti fájl
2. filmnéző/cd-archiváló (ISO)
   3 darab 400-700 MB közötti fájl
3. Windows/játék (WIN)
   9006(!) darab 1 KB-1 MB közötti fájl – ennél a tesztnél megmértük a törlés sebességét is.

A teszteket elvégeztük mind FAT32, mind NTFS fájlrendszer alatt, így összemérhettük a kapott eredményeket. A FAT32 (File Allocation Table) technológia a régebbi, egyetlen előnye, hogy emésztik a Windows 9x rendszerek is. Az NTFS nagyobb maximális fájl- és meghajtóméretet engedélyez, kevésbé érzékeny a hibákra, és használ titkosítást, minden állományhoz külön beállíthatóak a hozzáférési jogok. Sebességüket tekintve közel áll egymáshoz a két fájlrendszer. Aki Windows NT-t (vagy Windows 2000-et) használ, annak az NTFS-t ajánljuk biztonsága miatt. Akinek fontos, hogy Windows 9x vagy más operációs rendszerből is hozzáférjen adataihoz, használjon FAT32-t.

### Felhozatal

Tesztünkben szám szerint kilenc, napjainkban népszerű merevlemez szerepelt. Minden márka és típus esetében 80 GB-os egységeket teszteltünk. Véleményünk szerint manapság ez az a kapacitás, amely igen kedvező áron megvásárolható.

**Hitachi Deskstar 7K250 sorozat**

A 7K250 sorozat a Hitachi (aki nem is olyan régen vásárolta fel az IBM merevlemezgyártó részlegét) – úgymond intelligens merevlemezeit foglalja magába, 7200 rpm-es fordulatszámmal és az összes bemutatott merevlemez közül a legalacsonyabb keresési idővel. Ez főleg kis fájlokkal való munka esetén lendíthet sokat a meghajtó sebességén. A 722580VLAT20 és a 722580VLSA80 tizenegy tagú családból származik; a 7K250 sorozat 40, 80, 120, 160, 200 és 250 GB-os méretben, Parallel ATA és Serial ATA csatolóval kerül forgalomba.

**Maxtor DiamondMax Plus 9**

A Maxtor esetében három merevlemezzel volt dolgunk: 2 MB cache-es (6Y080L0) és 8 MB cache-es (6Y080P0) Parallel ATA egységekkel, illetve egy 8

Eleanor is a gyorsaságáról ismert

| Modell típusa | Hitachi 7K250 | Hitachi 7K250 | Maxtor Diamond Max Plus 9 | Maxtor Diamond Max Plus 9 | Maxtor Diamond Max Plus 9 | Seagate Barracuda 7200.7 | Seagate Barracuda 7200.7 Plus | Western Digital Caviar | Western Digital Caviar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Modell neve | HDS722580-VLAT20 | HDS722580-VLSA80 | 6Y080L0 | 6Y080P0 | 6Y080M0 | ST380011A | ST380013AS | WD800BB | WD800JB |
| Fordulatszám (rpm) | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm | 7200 rpm |
| Átlagos elérési idő (ms) | 4,7 ms | 4,7 ms | 4,2 ms | 4,2 ms | 4,2 ms | 4,6 ms | 4,6 ms | 4,2 ms | 4,2 ms |
| Átlagos keresési idő (ms) | 8,8 ms | 8,8 ms | <=9,3 ms | <=9,3 ms | <=9,3 ms | 9 ms | 9 ms | 8,9 ms | 8,9 ms |
| Gyorsítótár mérete (MB) | 2 MB | 8 MB | 2 MB | 8 MB | 8 MB | 2 MB | 8 MB | 2 MB | 8 MB |
| Lemezek száma | 1 | 1 | 12 | 12 | 12 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Fejek száma | 2 | 2 | 2-4 | 2-4 | 2-4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Csatoló | UATA 100 | SATA 150 | UATA 133 | UATA 133 | SATA 150 | UATA 100 | SATA 150 | UATA 100 | UATA 100 |

**Ha pénztárcánk engedi, akkor a 8 MB cache-sel szerelt merevlemezeket vegyük.**

MB cache-es, Serial ATA-s (6Y080M0) meghajtóval. A DiamondMax Plus 9 sorozat jelenleg a Maxtor leggyorsabb családja, sok elismerést vívott ki magának, ergo nagyon jól sikerült sorozattal van dolgunk. A család 60, 80, 120, 160 és 200 GB-os kapacitással érhető el, átlagos keresési idejük a mezőnyben a legrosszabb, míg átlagos elérési idejük közepes.
A DiamondMax Plus 9 szériát a Maxtor 60 és 80 GB-os tányérokkal hozza forgalomba, amire érdemes figyelni, mert a kisebb adatsűrűségű lemezekkel szerelt változatok a legtöbb esetben jó pár százalékkal lassabbak. A sorozatszám (SN, azaz Serial Number) második karaktere a fejek számát adja meg, ebből a lemezek száma már könnyen kiszámolható (fejek száma osztva kettővel).

### Seagate Barracuda 7200.7

A Seagate meghajtói már jó néhány éve a „leghalkabb merevlemez" cím birtokosai (1997-ben a Medalist Pro néven a Seagate gyártotta az első folyadékcsapágyas motorral szerelt merevlemezeket), ezzel a gyártó számos felhasználó kedvencévé vált. A 7200.7 öt méretben (40, 80, 120, 160 és 200 GB), összesen tizenegy változatban kapható. Az ST380011A Ultra ATA csatolóval és 2 MB gyorsítótárral, míg az ST380013AS Serial ATA csatolóval és 8 MB gyorsítótárral, azonos

WD800BB 2 MB, a WD800JB pedig 8 MB gyorsítótárral volt kiszerelve.

### Első kör – 2 MB cache kontra 8 MB cache

Elsőként arra a kérdésre kerestük a választ, hogy a 8 MB cache-es merevlemezek mennyivel teljesítenek jobban 2 MB cache-sel rendelkező társaiknál. A Maxtor 6Y080L0 és 6Y080P0, valamint a WD800BB és a WD800JB mindössze a gyorsítótár méretében

**„A Serial ATA a Paralell ATA-val szemben nem nyújt jelentős sebességtöbbletet"**

különbözik, így remek alanyok az összehasonlításra. A tesztkonfiguráció minden esetben, ha nincs külön feltüntetve, a következő volt:

**Processzor:** Intel Pentium 4 2,4C GHz, 800 MHz FSB, Hyper-Threading bekapcsolva
**Alaplap:** Albatron PX865PE ProII
**Memória:** 2x256 MB Corsair XMS PC3500 CL 2-3-3-6
**Videokártya:** GexCube ATI Radeon 9600 Pro
**Rendszermerevlemez:** Seagate Barracuda ATA IV 60 GB – Primary Master
**Tesztmerevlemez:** PATA-ként mindig secondary master

A 8 MB cache-sel szerelt merevlemezek minden eset

hogy mi is az a Serial ATA interfész és miért lett kitalálva. A Parallel ATA csatlakozó legnagyobb problémája a maximálisan 100 MB/másodperces adatátviteli sebesség, amely a jövőben megjelenő merevlemezek sávszélesség-igényét már nem fogja tudni kielégíteni. Az átviteli sebesség növeléséhez azonban új szabványt kellett kidolgozni, mert a jelenlegi, felépítéséből következően (egyvégződésű jelzőrendszer), hajlamos a zajgenerálásra (ezért volt szükség korábban a 40 eres

szalagkábelek 80-asra cserélésére).
A következő probléma a Parallel ATA 5 voltos jelszintjeinek használata, mert a jövőben megjelenő szilícium gyártástechnológiák nem lesznek ezzel kompatibilisek. A Serial ATA a problémát a 250 mV-os jelátviteli rendszerrel orvosolja. Többek között ennek is köszönhető, hogy a Serial ATA interfész az elkövetkezendő tíz évben megközelíti vagy talán át is lépi a 10 Gbit/mp-es áteresztőképességet. Pillanatnyilag 1,2 Gbit/mp-nél (150 MB/mp) tartunk, de már dolgoznak a kétszeres (300 MB/mp) és négyszeres sebességű (600 MB/mp) S-ATA szabványon.

**A Serial ATA főbb jellemzői:**

- pont-pont (soros) kommunikáció a master/slave

**Ha már ezt látjuk, akkor gáz van...**

számú lemezzel (egy darab 80MB-os) és fejjel rendelkezik. 8 MB cache-es kivitelben 120, 160 és 200 GB-os modelleket vásárolhatunk (utóbbit csak SATA csatolóval).

### Western Digital Caviar és Caviar SE

ABC-sorrendben utolsó gyártónk a nagy múltú Western Digital, a Caviar és Caviar SE sorozattal képviselteti magát. A WD a Hitachi mellett 250 GB-os merevlemezeket is forgalmaz, ez jelenleg a legnagyobb elérhető HDD-kapacitás. Emellett a WD kínálja a legtöbb 8 MB cache-sel szerelt meghajtót: 40, 60, 80, 120, 160, 200 és 250 GB-os méretekben. A Caviar és Caviar SE sorozat merevlemezei legalább 80 GB-os lemezekből épülnek fel (természetesen csak a 80 GB felettiek), tehát ismét egy lemezzel és két fejjel rendelkező megoldásokkal van dolgunk. Mindkét általunk tesztelt merevlemez PATA csatolóval rendelkezett, a

ben gyorsabbnak bizonyulnak a 2 MB cache-es változatoknál. A fájlolvasási eredmények természetesen itt nem mutatnak különbséget, hiszen a merevlemezek felépítése megegyezik, nincs szerepe a gyorsítótárnak. A fájlok létrehozásánál már észre lehet venni néhány másodpercnyi eltérést, a másolás pedig végleg térdre kényszeríti a 2 MB cache-sel bíró HDD-ket a 8 MB-osokkal szemben. A fájlok létrehozásánál minden esetben 5-10 százalékos, míg a fájlok másolása esetében ennél némileg kisebb, de mindenképpen kemény másodpercekben mérhető különbség mutatható ki. Ha tehetjük, a 8 MB cache-sel szerelt változatot válasszuk.

### Második kör – P-ATA kontra S-ATA

A következőkben arra a kérdésre kerestük a választ, hogy a Serial ATA nyújt-e valamilyen sebességtöbbletet a Parallel ATA-val szemben. Először elevenítsük fel,

(párhuzamos) konfigurációk kiiktatásával
- vékonyabb és akár hosszabb kábel (a paralell ATA-hoz képest)
- nincs szüksége semmilyen meghajtóprogramra
- alacsony váltakozó feszültségű jelzések
- az átviteli sebesség 150 MB/mp-ről indul, majd rövid időn belül eléri a 300 MB/mp-et, illetve a 600 MB/mp-et
- jobb a csatlakozó fizikai kialakítása (ismét csak a párhuzamos megoldáshoz képest)
- 32 bites CRC hibajavítás

A specifikációk alapján a Serial ATA tényleg szép és jó, jelenleg azonban érdemi gyorsulást nem hordoz magában, hiszen még nem az áteresztőképesség a szűk keresztmetszet, hanem a merevlemezek sebessége (sok esetben még RAID 0-ban is, de ne szaladjunk előre).

Ma már a külső merevlemezes egységek is jól néznek ki

**Tesztünk tanulsága szerint, az ATA vezérlők versenyében a VIA rendelkezik hajszálnyi előnnyel.**

Azt az eredményt kaptuk, amire számítani lehetett: a Serial ATA a Parallel ATA-val szemben nem nyújt jelentős sebességtöbbletet, hiszen nem az interfész a korlátozó tényező, ennek ellenére a jövő a SATA merevlemezeké. Aki teheti, ennek tudatában vásároljon, emellett tartsa szem előtt a kényelmesebb kábelezést is.

## Harmadik kör – vezérlők

Ebben a tesztben mindössze egy merevlemez szerepel, de fontos összemérni a vezérlőket is, hogy teljes képet kapjunk. Azokat a Parallel ATA és Serial ATA-vezérlőket mértük le, amelyekkel a leggyakrabban találkozunk, tehát az Intel ICH5R (az ICH4 utódja) és a VIA VT8237 (a VIA VT8233(A) és a VT8235 utódja) déli hidakat (mindkettő tartalmaz natív S-ATA-támogatást), illetve a különböző fórumokon sokat szidott nForce2 utódját, az nForce3-at is kipróbáltuk. A gyártók nagyon szeretik a Silicon Image Serial ATA-vezérlőit, ezért ezt is kipróbáltuk, további érdekességként pedig leteszteltük a VIA IDE Filter Driver hatásait, illetve az IDE SW meghajtóprogram nForce3-ra gyakorolt hatását.

## Tesztkonfigurációk:

**Intel ICH5R vezérlő:**

- Processzor: Intel Pentium 4 2,4C GHz, 800 MHz FSB, Hyper-Threading bekapcsolva
- Alaplap: Albatron PX865PE ProII – Intel i865PE alaplapi lapkakészlet
- Intel alaplapi chipkészlet driver 5.0.21003

**VIA VT8237 és Silicon Image 3114 vezérlők**

- Processzor: AMD Athlon64 3200+, 2000 MHz
- Alaplap: Abit KV8-MAX3 – VIA K8T800 alaplapi lapkakészlet
- VIA Hyperion v4.49 és VIA IDE Filter Driver 314

**nVidia nForce3:**

- Processzor: AMD Athlon64 3200+, 2000 MHz
- Alaplap: Chaintech ZNF3-150 - nVidia nForce3 alaplapi lapkakészlet
- nVidia Unified Driver 2.45

**Bővebb információ**

A témával kapcsolatos további információ, a www.prohardver.hu webcímen érhető el: "Merevlemezek lemeztelenítve"

A további alkatrészek a korábban ismertetett tesztgépből származtak.

**Tesztmerevlemezek**: PATA – Maxtor 6Y080P0; SATA – Maxtor 6Y080M0

A fájlokkal való bűvészkedés során kiderült, hogy a VIA az egybefüggő nagy állományokat szereti, míg az nForce3 a sok apró fájlt. Az Intel vezérlője egyiket sem preferálja igazán, de a lemaradása nem jelentős. A Serial ATA-vezérlők esetében megoszlik a társaság, de a különbségek minimálisak. Mindkét esetről el lehet mondani, hogy nagyon kis eltérés van a leggyorsabb és a leglassabb megoldás között. Talán a VIA megoldások kicsivel jobbak, de ki kell emelni, hogy nem érdemes feltelepíteni a VIA IDE Miniport Drivert, és az nForce3-nak sem használ az SW Driver!

## Negyedik kör – P-ATA RAID kontra S-ATA RAID

Mi is az a RAID? A Redundant Array of Inexpensive (más értelmezés szerint Independent) Disks – olcsó (avagy független) lemezek rendundáns tömbje – technológia a háttértár gyorsítására és az adatok biztonságos tárolására lett kitalálva, de mi most csak a gyorsítással foglalkozunk a RAID 0-val (más néven striping, magyar elnevezéssel élve sávozás).

RAID 0 tömb létrehozásához legalább két merevlemezre van szükség. A sávozáskor a vezérlő a fájlokat darabokra (sávokra) bontja, majd ezeket osztja el a merevlemezek között. Szerencsés esetben az írási-olvasási sebesség a lemezek számával arányosan nő, hiszen két lemez esetén csak minden második sávot kell ugyanarra az egységre írni, háromnál csak minden harmadikat stb. A sávozásnak van néhány buktatója, amiről nem szabad megfeledkezni. Először is mekkora legyen egy sáv? Ha túl kicsi, a vezérlő nagyobb fájlok esetén megőrül az osztástól. Ha túl nagyok a sávok, a kisebb fájlok egyben maradnak, és nem részesülünk a sebességnövekedésből. Az alaplapokra integrált RAID vezérlők általában legfeljebb 128 KB-os sávokat engedélyeznek, ez legtöbb esetben megfelelő. Aki nagyon sok 128 KB-nál kisebb állománnyal dolgozik (pl. sokezer rövid dokumentum egy file-serveren) az választhat kisebb sávméretet is.

Sajnos a RAID 0 csak gyorsító módszer, az adattárolás megbízhatóságát nem növeli. Ha egy sáv tönkremegy, elveszik a fájl, amelyikhez tartozott. Sokkal kellemetlenebb, ha a tömb egyik merevlemeze megsemmisül (pl. lába kél), mert akkor az összes adatunknak búcsút inthetünk (szerencsére a tolvaj sem jut értékes adat birtokába). A megbízhatóságot a RAID 0+1 párossal növelhetjük, ahol a sávozás mellett az adatokat tükrözi is a rendszer, de ilyenkor kétszeres tárkapacitásra és merevlemezszámra van szükség (legalább négy merevlemez). A következő probléma a felhasznált merevlemezek paramétereiből adódik. Két lemez-

Egy dobozos HDD tartozékai

| FAT32 | cache méret | MP3 create | MP3 read | MP3 copy | ISO create | ISO read | ISO copy | WIN create | WIN read | WIN copy |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Hitachi HDS-VLAT20 | 2 MB PATA | 34,02 | 12,41 | 72,91 | 56,83 | 22,59 | 146,97 | 56,73 | 23,25 | 89,36 |
| Hitachi HDS-VLSA80 | 8 MB SATA | 32,38 | 12,47 | 52,36 | 52,64 | 22,56 | 74,81 | 54,48 | 23,00 | 71,99 |
| Seagate ST380011A | 2 MB PATA | 35,49 | 12,75 | 99,70 | 53,59 | 23,22 | 161,16 | 78,36 | 24,64 | 136,63 |
| Seagate ST380013AS | 8 MB SATA | 30,98 | 12,84 | 71,38 | 49,67 | 23,44 | 115,73 | 75,56 | 25,94 | 120,09 |
| WD800BB | 2 MB PATA | 38,88 | 14,74 | 96,22 | 58,02 | 24,09 | 107,49 | 70,06 | 31,19 | 138,41 |
| WD800JB | 8 MB PATA | 37,81 | 15,56 | 94,67 | 53,17 | 24,47 | 95,67 | 66,45 | 30,08 | 125,63 |
| Maxtor 6Y080L0 | 2 MB PATA | 28,45 | 14,09 | 79,78 | 44,49 | 22,47 | 113,00 | 57,53 | 25,61 | 125,42 |
| Maxtor 6Y080P0 | 8 MB PATA | 26,42 | 14,28 | 57,84 | 37,73 | 22,98 | 78,42 | 51,58 | 25,70 | 115,02 |
| Maxtor 6Y080M0 | 8 MB SATA | 25,55 | 14,33 | 54,00 | 36,48 | 23,00 | 64,50 | 50,81 | 25,55 | 109,53 |

| NTFS | cache méret | MP3 create | MP3 read | MP3 copy | ISO create | ISO read | ISO copy | WIN create | WIN read | WIN copy |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Hitachi HDS-VLAT20 | 2 MB PATA | 35,73 | 14,58 | 73,84 | 58,30 | 23,36 | 143,47 | 51,44 | 22,14 | 122,20 |
| Hitachi HDS-VLSA80 | 8 MB SATA | 33,30 | 14,50 | 55,84 | 53,80 | 23,05 | 76,88 | 41,44 | 20,52 | 86,44 |
| Seagate ST380011A | 2 MB PATA | 36,03 | 14,00 | 97,38 | 56,55 | 24,05 | 166,84 | 73,91 | 19,91 | 148,11 |
| Seagate ST380013AS | 8 MB SATA | 31,24 | 14,27 | 73,86 | 51,44 | 23,63 | 150,67 | 69,08 | 21,06 | 125,03 |
| WD800BB | 2 MB PATA | 41,00 | 16,91 | 98,66 | 72,02 | 24,86 | 114,47 | 72,52 | 30,67 | 158,13 |
| WD800JB | 8 MB PATA | 38,86 | 17,73 | 96,81 | 53,55 | 24,77 | 92,14 | 68,47 | 31,70 | 139,88 |
| Maxtor 6Y080L0 | 2 MB PATA | 30,20 | 13,67 | 80,64 | 47,17 | 23,20 | 114,86 | 57,56 | 20,80 | 161,78 |
| Maxtor 6Y080P0 | 8 MB PATA | 25,23 | 14,25 | 57,31 | 41,28 | 23,77 | 80,03 | 51,95 | 22,70 | 153,83 |
| Maxtor 6Y080M0 | 8 MB SATA | 24,56 | 14,33 | 55,34 | 37,28 | 22,89 | 66,50 | 50,52 | 21,14 | 134,52 |

nél a tömb legnagyobb mérete a kisebb lemez méretének a kétszerese (három lemeznél háromszorosa és így tovább) lehet, és a lassabb merevlemez sebességén fog működni. RAID tömb építése esetében érdemes azonos gyártó azonos sorozatból származó azonos kapacitású merevlemezeit használni.

**Öt RAID vezérlőt teszteltünk nagyon hasonló gépekben:**

Intel ICH5R natív S-ATA RAID
Promise PDC20276 P-ATA RAID
Silicon Image 3114 S-ATA RAID
VIA VT6410 P-ATA RAID
VIA VT8237 natív S-ATA RAID

**A tesztmerevlemezek:**
P-ATA RAID: Maxtor 6Y080P0
S-ATA RAID: Maxtor 6Y080M0

A VIA S-ATA RAID-vezérlője szinte minden tesztben nyert, és a P-ATA RAID-vezérlője is valamivel jobb a konkurenciáénál. Jó munkát végeztek a VIA háza táján!

## Ötödik kör – lássuk a medvét!

Elérkeztünk a legfontosabb mozzanathoz, a merevlemezteszthez. A korábban ismertetett Albatron PX865PE ProII alaplapra épülő rendszerben mértük össze a kilenc meghajtót.

Nagyon érdekes eredményeket kaptunk! A Maxtor 6Y080M0 szépen teljesít egészen addig, amíg nagyobb fájlokról van szó. Kis fájloknál a Hitachi VLSA80 szinte feltámad, és nagyon odavág. A Seagate és a WD lassabb merevlemezei sok esetben körülbelül csak fele olyan gyorsak (néhol még rosszabb a helyzet), mint a Maxtor lemezek, tehát igencsak jelentős különbségekről beszélhetünk!

## Summa summarum

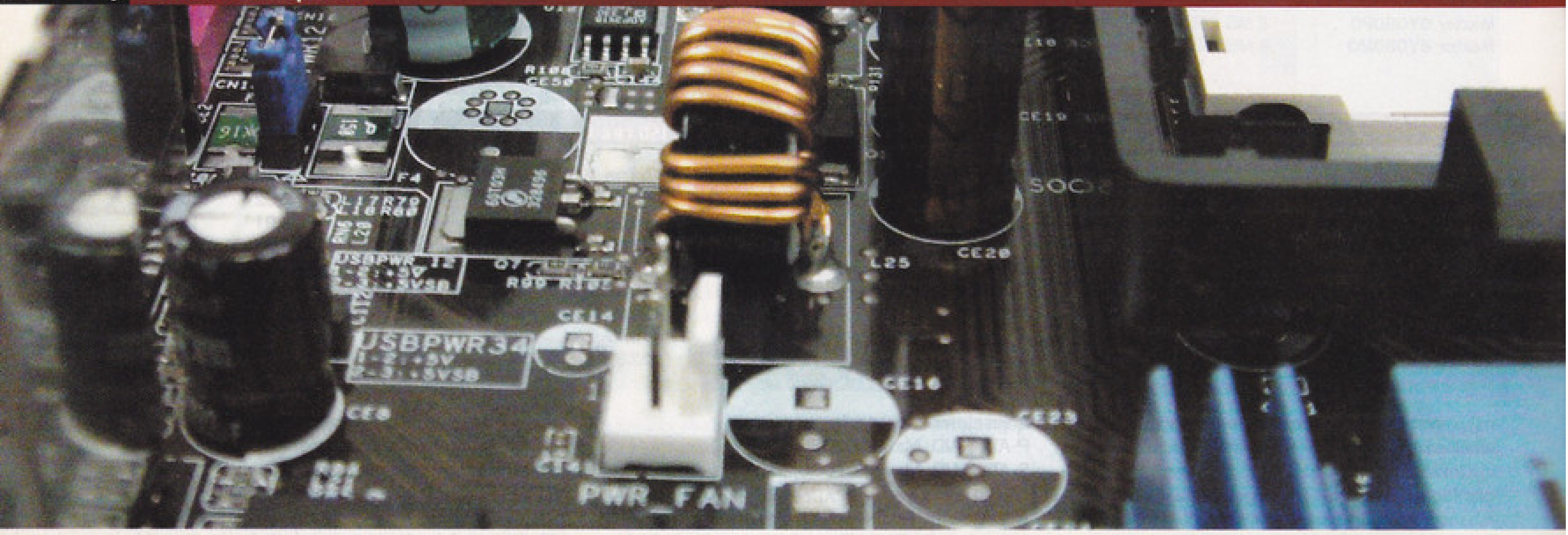
Két darab (na jó, legyen inkább négy a biztonság miatt) 8 MB cache-s Maxtor 6Y080M0 merevlemezt kérek VIA VT8237 natív S-ATA RAID vezérlővel…

**A Prohardver! csapat**

# AMD ATHLON 64 PROCESSZORT FOGADÓ ALAPLAPOK TESZTJE

## 64 bit Sunnyvale-ből

Vissza az alapokhoz



### 64 bites alapok

**Ismét új korszak érkezett el a számítástechnikában: néhány hónapja megjelentek az asztali PC-kbe szánt 64 bites processzorok az AMD jóvoltából. A ma kapható legtöbb rendszermag 32 bites. Vajon milyen erők szunnyadnak az új technológia mögött?**

Az AMD a többprocesszoros gépekbe való Opteronja után előrukkolt az asztali PC-kbe szánt 64 bites processzoraival is, az Athlon 64-ekkel. Eddig csak a szerverpiacon volt jelen ez a technológia, s most az AMD jóvoltából beköltözhet irodánkba vagy otthonunkba is. Tesztünkkel kiderítettük, hogy teljesítmény szempontjából hova lehet helyezni ezeket a termékeket a jelenlegi skálán, illetve milyen kiegészítő újdonságok jelentek meg az új platformmal egy időben. Az igazi áttörést az jelentené, ha ez a 64 bites rendszer szoftveroldalról is meg lenne támogatva, ám erre még várnunk kell. Jelenleg a legnagyobb szoftvergyártó, a Microsoft 64 bites operációs rendszere még nincs felkészülve a rendszeres és rendeltetésszerű használatra. Ezzel a ténnyel hátunk mögött, maradtunk a 32 bites tesztösszeállításnál.

### Teljesítményhajsza

Tesztünkből kiderült, hogy a vizsgált alaplapok teljesítményben alig különböznek egymástól. Azt is mondhatnánk, hogy a processzor sebessége határozza meg az összteljesítményt. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem kell jó alaplap a CPU-nak, mindössze annyit, hogy a gyártók nagyjából azonos teljesítőképességű lapokat képesek gyártani. A tesztpalettán két lapkakészlet szerepelt, de ezek között sem mutatkozott nagyobb különbség.

### Kétszer 32 vagy 64?

A mostani lapok kivétel nélkül 400 MHz-en hajtják meg a memóriát, ráadásul közvetlenül a processzor vezérli a modulokat. Ez azt eredményezi, hogy a memóriakezelés sebessége csaknem másfélszeresére nőtt az elődökhöz képest, melyek még csak 32 bites AMD Athlon XP-ket képesek meghajtani. Ez talán annak is köszönhető, hogy az Athlon 64-eknél már közvetlenül a processzor vezérli a memóriamodulokat.

**Jelen tesztünk a CHIP 2004. márciusi számában megjelenő, hasonló tárgyban írt teszt kivonatos változata, melyet az eredeti cikk szerzőjének tollából olvashattok.**

Mindezt az Intel Pentium 4-eseihez hasonlítva azt kapjuk, hogy az Athlon 64-es alaplapok a 3200+-os CPU-val 20-25 százalékkal jobban teljesítenek, mint az Intel i865-ös és i875-ös lapkáival szerelt alaplapok 2,4 GHz-es, 533 MHz FSB-s processzorral. Az újabb, 800 MHz FSB-s, 3 GHz körüli Intel processzorok viszont állják a versenyt az Athlon 64-esekkel.

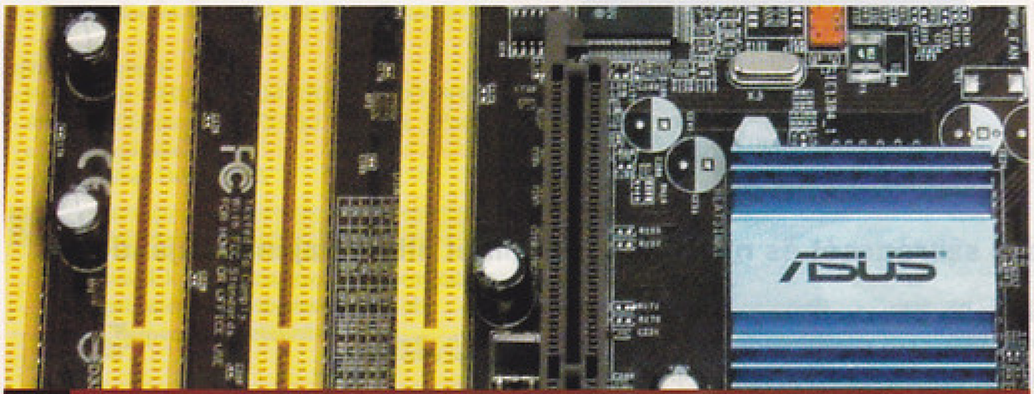
Ugyanezen szereplőknél a processzor teljesítőképességét megvizsgálva azt láthatjuk, hogy az AMD Athlon 64 3200+ körülbelül 20-30 százalékkal teljesít jobban, mint az Athlon XP 2400+ vagy az Intel P4 2,4 GHz/533MHz. A számítógép összteljesítményét nézve átlagos használat során a Pentium 4-es konfiguráció körülbelül 15, míg az Athlon XP körülbelül 30 százalékkal van lemaradva az Athlon 64 mögött. Összességében véve azt mondhatjuk, hogy jelenleg nem tud kétszer annyit a 64 bites AMD, mint a 32 bites, sőt a konkurencia azonos fajsúlyú processzoraiban is méltó vetélytársra talál. Most pedig nézzük sorra, mit produkáltak az alaplapok.

### AOpen AK86-L

Sajnos pontos hazai árakat nem tudunk közölni, mert a lapok egy része még nem is kapható Magyarországon, de a külföldi piacon a tesztpalettából ez a legolcsóbb Athlon 64-es alaplap. Az utána következő is legalább másfélszer ilyen drága. Az ár sajnos a felszereltségen is érződik. Lespórolták róla a FireWire csatlakozókat, és semmi különleges tulajdonsága nincs. Némi kábelen és a hátlapi takarólemezen kívül semmit sem adnak hozzá. Szoftverkínálata is kimerül a Norton Antivirus 2003-ban. Mentségére legyen mondva, mindent tud, ami feltétlenül szükséges, mindezt nagyon jó áron.

### Abit KV8-MAX3

A kultúrált csomagolás nem kevés meglepetést rejt. A gyártónak két kis dobozkába sikerült belezsúfolnia egy kazalnyi kábelt a szokásos kiegészítőkkel együtt. Legérdekesebb extrának a Secure IDE nevű megoldás bizonyult, aminek segítségével hardverkulccsal és jelszóval rejthetjük el merevlemezünket az illetéktelen szemek elől. Hat darab Serial ATA csatlakozót ültettek a lapra, viszont a párhuzamos és soros portok semmilyen formában nem találhatóak meg rajta. Viszont van optikai audio ki- és bemenet, valamint FireWire kivezetés a hátlapon. Nagy hiányossága a processzorhűtő-foglalat hiánya.



Asus K8V Deluxe: beépített audió lejátszóval

**Tesztösszeállítás:**

Az alaplapok teszteléséhez AMD Athlon 64 3200+ processzort használtunk, melyet a Co-Run Kft. bocsátott a rendelkezésünkre. A konfiguráció ezen kívül két darab 512 MB-os, PC3200 szabványú, 400 MHz-en üzemelő DDR modulból, egy Abit Siluro GeForce4 Ti4200 64MB-os videokártyából és egy 80 GB-os Seagate SATA merevlemezből állt.

| Gyártó | Chaintech | Gigabyte | Gigabyte | MSI | Asus | Abit | Albatron | AOpen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Típus | Zenith ZNF3-150 | K8VNXP LE | K8NNXP LE | K8T Neo | K8V Deluxe | KV8-MAX3 | K8X800 PROII | AK86-L |
| Alaplapi chipkészlet | nVidia nForce3 150 | VIA K8T800 + VT8237 | nVidia nForce3 150 | VIA K8T800 + VT8237 | VIA K8T800 + VT8237 | VIA K8T800 + VT8237 | VIA K8T800 + VT8237 | VIA K8T800 + VT8237 |
| **Mérési eredmények** | | | | | | | | |
| AIDA32 – Memória olvasás [kB/sec] | 3 046 | 3 055 | 2 974 | 2 974 | 2 999 | 3 053 | 3 029 | 3 005 |
| AIDA32 – Memória írás [kB/sec] | 1 374 | 1 134 | 1 105 | 1 358 | 1 425 | 1 377 | 1 364 | 1 356 |
| SysMark 2002 [pont] | 286 | 280 | 280 | 280 | 282 | 281 | 279 | 281 |
| PCMark 2002 - CPU [pont] | 6 597 | 6 554 | 6 472 | 6 497 | 6 542 | 6 578 | 6 529 | 6 476 |
| PCMark 2002 - Mamória [pont] | 8 581 | 8 244 | 8 074 | 8 445 | 8 636 | 8 603 | 8 549 | 8 436 |
| 3DMark 2001SE [3D mark] | 12 441 | 12 450 | 12 114 | 12 441 | 12 441 | 12 465 | 12 493 | 12 394 |

Egy kis extra alaplapi hűtés

## Albatron K8X800 PRO II

Az Albatron ennél a terméknél is megtartotta azon szokását, hogy nyolccsatornás hangkártyát ültet alaplapjaira. Ami legjobban tetszett ebben a típusban, az a hasznos extrák megléte. Ezek közül a BIOS Mirrornak különösen akkor látjuk előnyét, amikor vírus vagy sikertelen BIOS frissítési kísérlet miatt tönkretesszük a BIOS-t. Ekkor az alaplapon lévő tartalék BIOS chipből egyszerűen áttöltjük az eredetit egy jumper segítségével. WinCinema Pro programcsomagot mellékeltek az alaplap mellé.

## Asus K8V Deluxe

Nem biztos, hogy ez az Asus megérdemli a Deluxe jelzőt... Szolgáltatásokban ugyan többet tud, mint az átlag, de nem sok extrát adnak hozzá, pedig elvárható lenne a nevét tekintve. Négy SATA és három ATA133 csatlakozója van. Wi-Fi slot is található az alaplapon, de az ebbe csatlakoztatható bővítőkártyát már nem mellékelték, ez elég bosszantó. A CrashFree BIOS-nak elnevezett mentőmegoldás hasznos lehet és nagyon tetszett a BIOS-ba beépített audiolejátszó is, melynek segítségével az operációs rendszer betöltődése nélkül is multimédiássá válhat gépünk.

**A tesztelt alaplapokat a következő cégek biztosították: Abit gyári képviselet, Albatron gyári képviselet, AOpen gyári képviselet, Chaintech gyári képviselet, Co-Run Kft., Ramiris.**

## Chaintech Zenith ZNF3-150

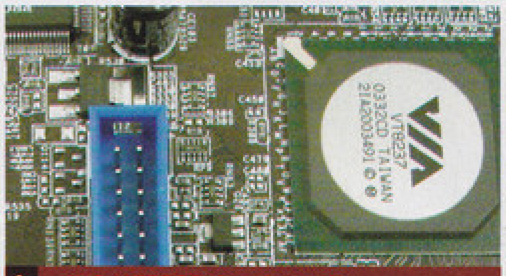
Úgy véljük, nem csalódik az, aki ezt az alaplapot választja. Ez nyújtotta a legnagyobb teljesítményt a teszt során, és neki van a legtöbb szolgáltatása is, sőt extrákkal is sokkal jobban megtömték a dobozát, mint vetélytársaiét. Külsejéről már nem is beszélve, amiről a narancssárga csatlakozók és az aranyszínű fémalkatrészek mindent elárulnak. Az Albatronhoz hasonlóan nyolccsatornás hangvezérlővel rendelkezik, ami manapság még ritka. Az extrák versenyét egyértelmű pontozással a Chaintech nyerte. A kábelkötegen kívül multimédia bővítőkártyát, előlapi kártyaolvasót, USB és FireWire kivezetéseket tartalmazó modult is mellékelnek. A Chaintech túlbuzgósága jól kiütközik a szintén az alaplap mellé csomagolt szilikonpasztából és csavarhúzókészletből.

## Gigabyte K8NNXP LE és K8VNXP LE

Stílusosan duálban mutatjuk be a Gigabyte alaplapokat, hiszen a gyár jelszava úgy tűnik, mostanában a duál: Dual Power, Dual LAN, Dual BIOS stb. Ezenkívül az is indokolja ezt, hogy a két lap szinte teljesen megegyezik. Ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtják hasonló teljesítménnyel, körülbelül ugyanazért az árért. Egyetlen különbség a lapkakészletben van, ugyanis míg a K8NNXP-ben nVidia, addig a K8VNXP-ben VIA szív dobog. Mindkettőn négy ATA133 és két SATA vezérlő van, ami igencsak megnöveli a bővíthetőséget és a dupla hálózati adapter akár szerverfeladatok ellátására is alkalmassá teszi őket. Különlegesség az IEEE1394b szabványú FireWire csatlakozó, ez kétszer akkora sebességre (800 MB/sec) képes, mint a régebbi, IEEE1394a szabványú. A gyártó az alaplapok mellé nem ad túl sok extrát, programokat illetően a Norton Internet Security 2004-gyel kell beérnünk.

## MSI K8T Neo

Átlagosnak mondható alaplap. Egyik különlegessége, hogy mindkét FireWire csatlakozója ki van vezetve a hátlapra, így kényelmes lehet azoknak, akik digitális videók szerkesztésére kívánják használni. Nem szép húzás az MSI-től, hogy az alaplapra nem szerelték rá a processzorhűtő foglalatát. Ez azért nagy hátrány, mert a processzorhűtőkhöz és a tálcás processzorokhoz sem szoktak ilyet adni. Ez azt jelenti, hogy ha az ember nem dobozos processzort vásárol, használhatatlan az egész konstrukció.

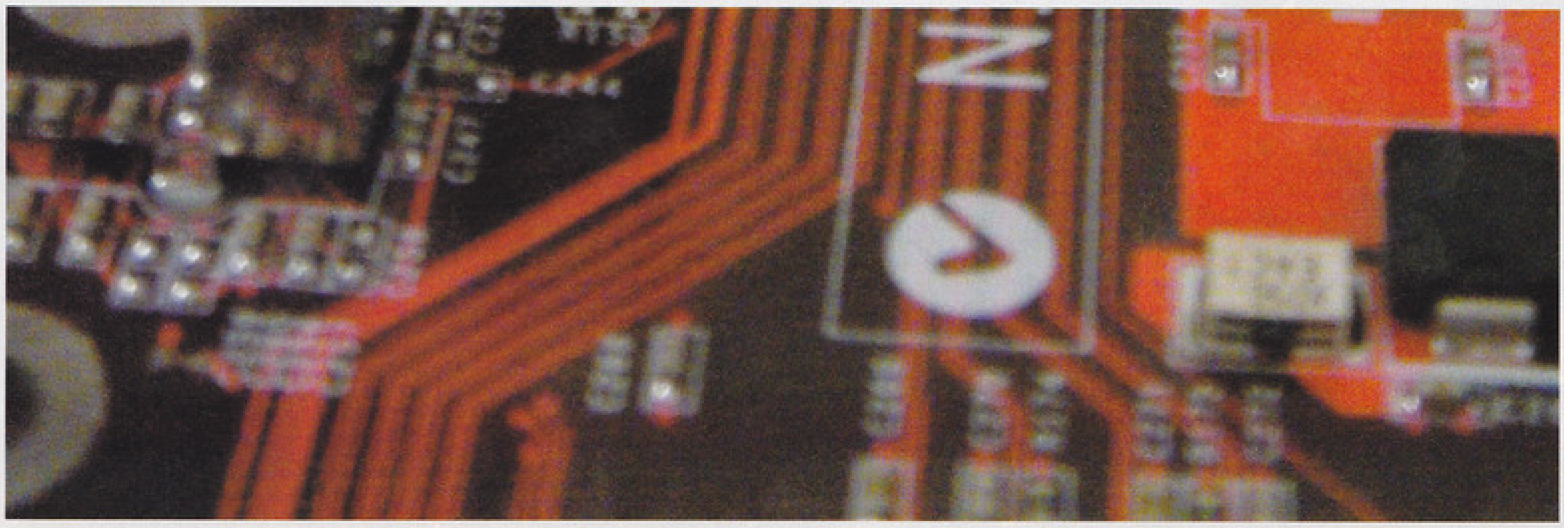


VIA K8T800 dominancia

## Jövőkép

A 64 bites AMD processzorokba kissé korán beleszerelmesedetteknek nincs sok jó hírünk. Sajnos még kicsit felhős az AMD CPU-k jövője. Az AMD tervei szerint ugyanis az első negyedév végére hozza ki a Socket 939 tokozású, kétcsatornás memóriavezérlővel gyártott Athlon 64-eket. A tervek szerint 2004 második negyedéve után már nem gyártanak több Athlon 64-et egycsatornás memóriavezérlővel. Ez egyben azt is jelenti, hogy a Socket 754 tokozású 64 bites család kihal, hiszen a dupla csatorna miatt van szükség a több lábra. Jelenleg a piacon csak nehezen fellelhetőek az Athlon 64-es processzorok csakúgy, mint az ezekhez való alaplapok. A kisebb kereskedők és talán még a nagyobbak sem szívesen foglalkoznak olyan technológiával, ami talán néhány hónap múlva már nem is létezik. Ennek okán senkit sem szeretnénk vásárlásra buzdítani, hiszen szerintünk is érdemes megvárni a következő generációt. Ha valakinek nagyon égeti a zsebét a pénz, annak a következőket tudjuk ajánlani. Aki csúcsmodellt szeretne, kutassa fel a Chaintech alaplapot vagy a Gigabyte-ok közül valamelyiket. Költséghatékony megoldás lehet az AOpen terméke. A ráérősebbek pedig gondtalanul várhatják, míg stabilizálódik a piac, és talán az árak is lejjebb kúsznak.

**siRhC**



# ALSÓ KATEGÓRIÁS 3D GRAFIKUS CHIPKÉSZLETEK TESZTJE

## Harc a kvalifikációért

PBár az ATI sem rossz ebben a szegmensben, az nVidiának nagyobb a részesedése

**Már régóta nem titok a számítástechnikai iparágban kevésbé jártas felhasználók előtt sem az a tény, miszerint a desktop grafikus chipeket tervező cégek a legnagyobb mértékű eladásokat nem a presztízs kategóriájú GPU/VPU-kkal érik el, hanem az alsó és középkategóriás megoldásokkal. Az igazság az, hogy a számítógépet vagy videokártyát vásárló embereknek csak kis hányada játszik a legújabb számítógépes játékokkal.**

### Kik a célközönség

Az alsó kategóriás 3D-s grafikus gyorsítót lényegében két paraméter definiálja. Az első az igen barátságos összeget mutató árcédula, a másik pedig a – számunkra kevésbé barátságos – visszafogott teljesítmény és szolgáltatási kör.

Ilyen kategóriájú 3D VGA vezérlőt alapvetően két ok miatt vesznek a felhasználók. Az egyik, hogy nem kívánnak, vagy nem tudnak többet költeni erre a PC-s részegységre. A másik, hogy nincsen szükségük drágább videokártya jobb 3D-s szolgáltatásaira.

Mivel a PC Guru nagyrészt játékokkal foglalkozó számítástechnikai lap, feltételezzük, hogy olvasóinkat korlátozó tényezőként leginkább az első ok (a pénzhiány) merülhet fel.

Jelen tesztünkben azt kíséreljük meg bemutatni, hogy melyek azok a megoldások (chipkészlet szinten), amelyek alkalmatlanok a súlyosabb grafikai igényeket támasztó játékok futtatására, illetve melyek azok a grafikus lapkakészletek, amelyekkel, ha korlátozott módon is, de belevághatunk az előbb említett játékokba.

### A versenyzők

**ATI Radeon 9200SE (ATI RV280 VPU)**
**Tesztelt termék:** Asus Radeon 9200SE/T 64 MB
**Grafikus mag órajele:** 200 MHz
**Memória effektív órajele:** 328 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 64 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 81

Az ATI Radeon 9200SE újabb időkben az ATI legalacsonyabb teljesítményű 3D gyorsítója, lényegében ez jelenti a belépő szintet a három dimenzió világába a számítógépeken a kanadaiak háza táján. A Radeon 9200SE készlet ugyanazon az RV280 kódjelű grafikus lapkán alapul, mint a normál Radeon 9200 (ATI RV280), ennek megfelelően támogatja az AGP 8X csatolást, és hardverből DirectX 81 szolgáltatásokkal bír.

A két megvalósítás közötti különbségek a Radeon 9200SE 64 bitre szűkült memóriabuszában, illetve a lecsökkentett mag- és memóriaórajelekben érhetők tetten. 3D-s játékok szempontjából az órajelcsökkentések még talán tolerálhatóak lennének, ám a félbevágott memóriabusz már sok a rosszból.

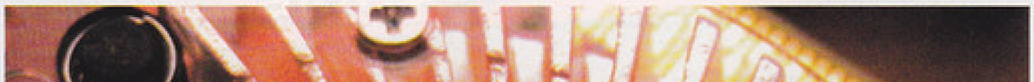
A fentiek, illetve a benchmark programokban elért nem túl fényes eredmények ellenére a tapasztalatok azt mutatják, hogy az ATI Radeon 9200SE készletes kártyák kielégítő módon képesek 640x480 vagy akár 800x600 képpontos felbontásban futtatni a Quake III és a LithTech Jupiter grafikus motor alapú játékokat. Az újabb eresztésből például a Need for Speed: Underground is megy ezzel a kártyával, igaz, minden grafikai beállítást le kell vennünk a minimumra. Az olyan játékokkal azonban, mint a Deus Ex: Invisible War, vagy a Max Payne 2, meg se próbálkozzunk.

Verdikt: az ATI Radeon 9200SE chipkészletes kártyák elsősorban a számítógépet 2D munkára (szövegszerkesztés, táblázatkezelés stb.), netezésre és filmnézésre (DVD, DivX stb.) használók javát szolgálják. Az ilyen kártyák erősen visszafogott 3D-s teljesítményéért azonban kárpótolja használóikat a kifejezetten alacsony ár.

Megtaláltuk Atlantiszt

**ATI Radeon 9200 (ATI RV280 VPU)**
**Tesztelt termék:** Sapphire Radeon 9200 Atlantis 64 MB VIVO
**Grafikus mag órajele:** 250 MHz
**Memória effektív órajele:** 401 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 128 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 81

**A tesztelt videókártyákat a Ramiris Rubin Rt. bocsátotta a rendelkezésünkre.**




Tobzódtunk az MSI gyártmányú videókártyákban

## ATI megoldások

| Termék | Asus Radeon 9200SE/T 64 MB | Sapphire Radeon 9200 Atlantis 64 MB VIVO | Connect3D Radeon 9600SE 128 MB | Sapphire Radeon 9600 Atlantis 128 MB |
|---|---|---|---|---|
| **Grafikus chipkészlet** | ATI Radeon 9200SE | ATI Radeon 9200 | ATI Radeon 9600SE | ATI Radeon 9600 |
| **Mérési eredmények** | | | | |
| **3DMark2001SE build 330** | | | | |
| alapbeállított | 4 334 3D mark | 7 194 3D mark | 6 347 3D mark | 8 776 3D mark |
| 1024x768x32, 4X AA | 918 3D mark | 1 951 3D mark | 3 781 3D mark | 5 660 3D mark |
| 1600x1200x32 | 2 008 3D mark | 3 923 3D mark | 2 773 3D mark | 4 622 3D mark |
| 1600x1200x32, 4X AA | elégtelen mennyiségű fedélzeti memória | elégtelen mennyiségű fedélzeti memória | 978 3D mark | 1 785 3D mark |
| **3DMark03 build 340** | | | | |
| alapbeállított | 622 3D mark | 1 104 3D mark | 1 736 3D mark | 2 413 3D mark |
| 1024x768x32, 4X AA, 8X AF | 139 3D mark | 280 3D mark | 762 3D mark | 1 106 3D mark |
| **Aquamark3 alapbeállított** | 8,15 képkocka/sec | 11,78 képkocka/sec | 16,14 képkocka/sec | 20,19 képkocka/sec |
| **X2 - The Threat benchmark alapbeállított** | 22,1 képkocka/sec | 38,7 képkocka/sec | 38,9 képkocka/sec | 51,7 képkocka/sec |
| **Wolfenstein Enemy Territory - bettery timedemo, 1024x768x32, HQ** | 20,2 képkocka/sec | 37,5 képkocka/sec | 30,5 képkocka/sec | 45,3 képkocka/sec |
| **Unreal Tournament 2003 build 2206 - 1024x768, D3D, HQ** | 26,7 képkocka/sec | 49,2 képkocka/sec | 54,6 képkocka/sec | 75,4 képkocka/sec |
| **Codecreatures Benchmark Pro - Official run** | 709 pont | 993 pont | 1 037 pont | 1 371 pont |

Az ATI Radeon 9200 már egy fokkal komolyabb 3D-s megoldás, mint SE kistestvére, ennek megfelelően a köré épülő termékek árai is némileg magasabbak. Az SE-vel ellentétben itt már teljes 128 biten garázdálkodhat a memória, amely ráadásul cirka 70 MHz-cel nagyobb taktust is ver. Az RV280 mag szintén magasabb sebességen üzemel, számszerűen 50 MHz-cel gyorsabban.

Nos, a Radeon 9200-zal már komolyabb grafikai részletességbe és felbontásba is belemerészkedhetünk a régebbi 3D-s játékok tekintetében, ám az újakkal azért nem árt vigyázni. Ezzel a megoldással a Max Payne 2 már futtatható (erős kompromisszumok mellett), ám a 9200 teljesítménye még mindig nem elegendő a Deus Ex: IW normális szintű élvezetéhez. Utóbbi tény előrevetíti azt a viselkedésmódot, amelyet a Radeon 9200 készletes kártyák 2004 húzós játékainak tekintetében mutatni fognak. Ne velük álljunk neki majd a Doom 3 szörnyeit mészárolni...

Verdikt: Az ATI Radeon 9200 készletes kártyák egy-két nagyon húzós programtól eltekintve a ma kapható legtöbb 3D-s játékot képesek élvezhető szinten futtatni, igaz, kiebb-nagyobb vizuális kompromisszumok árán. Ilyen chipkészlettel szerelt kártyát akkor csak vásároljunk, ha „hétvégi játékosok" vagyunk, azaz nem töltünk 4-5 óránál többet hetente a monitor előtt játékprogramokat futtatva, amúgy az idő nagyobbik részében más, 2D-s feladatokra használjuk a gépet. Ha komolyabb játékosok vagyunk, ám a pénzmagunk nagyon kicsiny, inkább egy nVidia GeForce FX 5200 (128 bites memóriabusz változat) készletes vezérlőbe ruházzunk be.

**ATI Radeon 9600SE (ATI RV350 VPU)**
**Tesztelt termék:** Connect3D Radeon 9600SE 128 MB
**Grafikus mag órajele:** 324 MHz
**Memória effektív órajele:** 392 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 64 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 9.0

A Radeon 9600SE ugyanaz a 9600 tekintetében, mint a 9200SE a 9200 viszonylatában, azaz költség- és teljesítménycsökkentett változat. A különbség annyi, hogy a Radeon 9600SE kártyák általában azonos mag- és memória-órajeleken dolgoznak, mint 9600-as társaik, ám a memóriabuszuk 64 bitesre lett lefaragva.

Hiába tehát a fejlettebb, hardverből DirectX 9.0-ás architektúra a Radeon 9600SE esetében, mérési eredményei a legtöbb esetben nem igazán haladják meg a Radeon 9200-éit. Lényegében csak két terület van, ahol a 9600SE mindenképpen győz, ez pedig a DX9-es utasítások végrehajtása, és az élsimítási szituációk (nem túl magas felbontásban, mert ott már erős korlátozó tényező a mindössze 64 bites memóriabusz).

Összességében tehát azt lehet mondani, hogy a Radeon 9600SE készletes kártyák általánosságban kicsivel jobb teljesítményt nyújtanak, mint a Radeon 9200-asok (és nagyjából egy szinten vannak a tesztünkben a piaci kikopás miatt nem szereplő Radeon 9200 Próval), és egy picivel jövőtállóbak is, mivel hardveresen támogatják a DX9 szolgáltatásokat. Igaz, itt is hasonló kiegyensúlyozatlansági problémával állunk szemben, mint az nVidia GeForce FX 5200-ak esetében.

Verdikt: Ha még mindig a komoly játékos esetéről beszélünk, az ajánlás egyértelmű: ha kicsit több pénzünk van annál, hogy csak egy Radeon 9200-as kártyát vegyünk, ám ahhoz nem elegendő, hogy teljes értékű Radeon 9600-ost szerezzünk be, viszonylag nyugodt szívvel be lehet nevezni egy 9600SE-re. Az egyetlen eltérítő tényező, hogy a minőségi gyártók 9600SE-s kártyái árban hasonlóan vannak pozicionálva, mint a kevésbé márkás piaci szereplők nVidia GeForce FX 5600-as kártyái (128 MB memóriával szerelve), és a két megoldás közül teljesítményben mindenképpen az nVidiás darab viszi el a pálmát.

**ATI Radeon 9600 (ATI RV350 VPU)**
**Tesztelt termék:** Sapphire Radeon 9600 Atlantis 128 MB
**Grafikus mag órajele:** 324 MHz
**Memória effektív órajele:** 405 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 128 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 9.0

Elérkeztünk egy olyan asztali 3D grafikus chipkészlethez, amelyet már valóban – igaz, még itt is csak megkötésekkel – ajánlani tudunk játékgépbe, ellentétben

A Radeon 9600 SE csak fél szívvel ajánlható a 3D-s játékokhoz

## nVidia megoldások

| Termék | Leadtek WinFast A180B T 128 MB | MSI FX5200-T128 (128 MB) | MSI FX5200-VTD128 (128 MB) | MSI FX5600XT-TD128 MSI (128 MB) | FX5600-VTDR128 (128 MB) |
|---|---|---|---|---|---|
| **Grafikus chipkészlet** | nVidia GeForce4 MX4000 | nVidia GeForce FX 5200 64 bit | nVidia GeForce FX 5200 128 bit | nVidia GeForce FX 5600 XT | nVidia GeForce FX 5600 |
| **Mérési eredmények** | | | | | |
| **3DMark2001SE build 330** | | | | | |
| alapbeállított | 4 721 3D mark | 5 111 3D mark | 7 466 3D mark | 6 025 3D mark | 9 499 3D mark |
| 1024x768x32, 4X AA | 1 426 3D mark | 1 794 3D mark | 2 999 3D mark | 2 167 3D mark | 6 474 3D mark |
| 1600x1200x32 | 2 141 3D mark | 2 379 3D mark | 4 080 3D mark | 2 750 3D mark | 5 861 3D mark |
| 1600x1200x32, 4X AA | 556 3D mark | 728 3D mark | 1 301 3D mark | 851 3D mark | 2 802 3D mark |
| **3DMark03 build 340** | | | | | |
| alapbeállított | 247 3D mark | 995 3D mark | 1 494 3D mark | 1 400 3Dmark | 2 578 3D mark |
| 1024x768x32, 4X AA, 8X AF | nem támogatott szolgáltatások miatt nem futtatható | 369 3D mark | 590 3D mark | 496 3D mark | 1 187 3D mark |
| **Aquamark3 alapbeállított** | 7,83 képkocka/sec | 6,51 képkocka/sec | 8,68 képkocka/sec | 11,45 képkocka/sec | 17,65 képkocka/sec |
| **X2 - The Threat benchmark alapbeállított** | 25,1 képkocka/sec | 32,5 képkocka/sec | 46,2 képkocka/sec | 37,0 képkocka/sec | 56,9 képkocka/sec |
| **Wolfenstein Enemy Territory - bettery timedemo, 1024x768x32, HQ** | 30,6 képkocka/sec | 28,2 képkocka/sec | 35,5 képkocka/sec | 29,4 képkocka/sec | 44,5 képkocka/sec |
| **Unreal Tournament 2003 build 2206 - 1024x768, D3D, HQ** | 34,4 képkocka/sec | 39,4 képkocka/sec | 58,9 képkocka/sec | 47,3 képkocka/sec | 97,2 képkocka/sec |
| **Codecreatures Benchmark Pro - Official run** | a teszt legalább DirectX 8.0-ás 3D gyorsítót igényel | 794 pont | 1 193 pont | 1 110 pont | 1 747 pont |

az eddig taglalt (illetve néhány később taglalandó) kényszermegoldásokkal.

A VPU architektúrája ugyan azonos a 9600SE-ével, azaz itt is négy pixel-futószalag dolgozik, illetve hardverből gyorsítják számunkra a DirectX 9-es funkciókat, ám a Radeon 9600 már igazi, felnőttes megoldás a maga 128 bites memóriabuszával, amely az élsimításos szituációkban tud igazán jól jönni.

Szintén a Radeon 9600 az első olyan gyorsító ismertetésünkben, amely képes a piacon eddig megjelent összes 3D-s játékkal leadott teljesítmény szempontjából együttműködni, beleértve ebbe a körbe az ilyen szempontból eddig megjelent legdurvább programot, a Deus Ex 2-t is. Hála az RV350 architektúra erős shader egységeinek (illetve az ATI minimalista DirectX 9 törekvéseinek), a szakértői vélemények alapján (melyek jelentős része a játékot készítő cég munkatársaitól származik) a Half-Life 2 futtatásához is elegendőek lesznek az ilyen készlettel szerelt kártyák. Persze senki se gondoljon maximális grafikai beállításokra, 1600x1200-as felbontás mellett, ám ami a lényeg: futni fog vele a játék! Szintén biztató hír, hogy egy január elejei X-bit Labs teszt során bebizonyosodott, hogy a Radeon 9600 készlet tisztességgel helyt állt a S.T.A.L.K.E.R. pre-alfa verziójának futtatásakor is.

A fentiek ellenére senkit sem akarunk abba a hitbe ringatni, hogy eljött a Kánaán: az ATI Radeon 9600 grafikus lapkakészlettel szerelt videokártyáknak is megvannak a teljesítménybeli határai.

Verdikt: Fanatikus és erősen igényes játékosok számára nem, ám mindenki másnak ajánlani tudjuk az ATI Radeon 9600 készlettel szerelt kártyákat. A Radeon 9600-as megoldások, főleg a kevésbé márkás gyártóktól származók, igen jó ár/teljesítmény arányt mondhatnak magukénak, és sok felhasználó számára jelentik a megfizethető jegyet a 3D-s játékok világába.

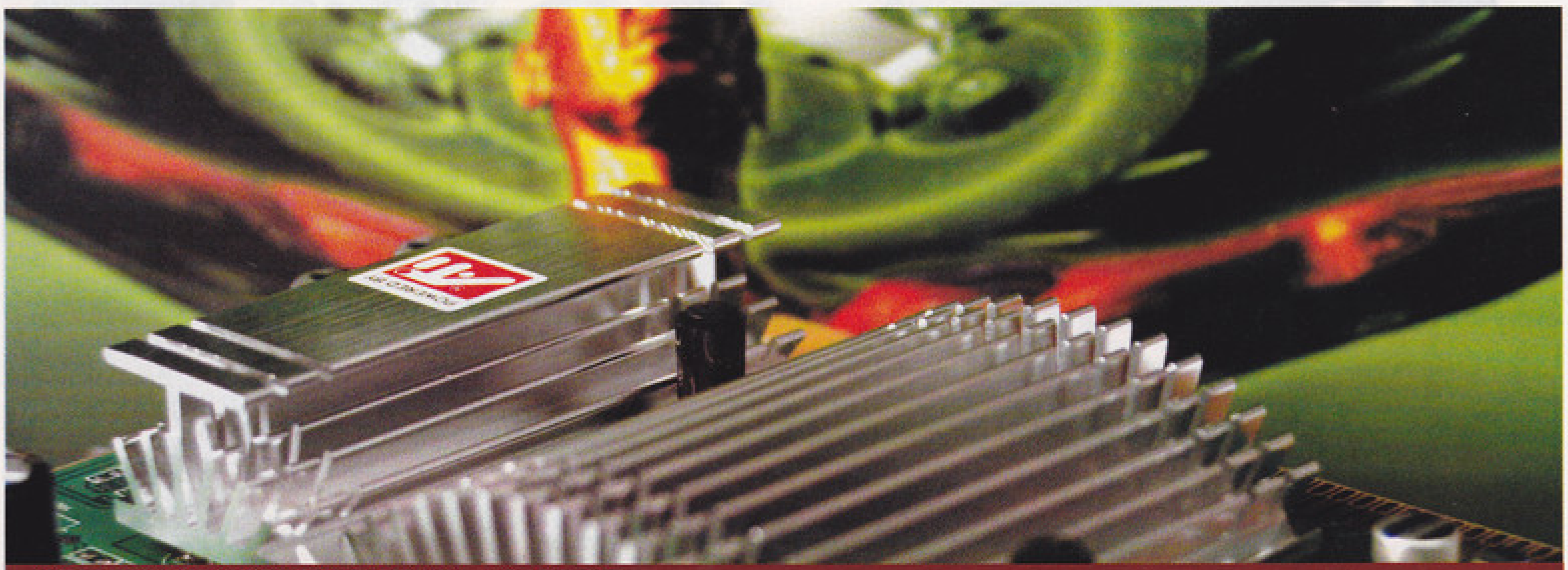
**nVidia GeForce4 MX4000**
**Tesztelt termék:** Leadtek WinFast A180B T 128 MB
**Grafikus mag órajele:** 250 MHz
**Memória effektív órajele:** 405 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 64 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 7.0

A piacon nemrég megjelent GeForce4 MX4000-es grafikus chipkészletet azért érdemes bemutatnunk játékos hajlamú olvasóinknak, hogy nehogy ilyen készlettel szerelt kártyára költsenek... A GeForce4 MX4000 lényegét tekintve nem más, mint egy GeForce4 MX420, ami már saját piacra lépésének idejében sem számított nagy durranásnak, sőt. Ugyan az általunk tesztelésre kapott MX4000-es kártya 64 bites memóriabusszal birt (de azért DDR memóriával), forgalomban vannak 128 és 32 (!) bites busszal operáló változatok is. Utóbbi 3D-s teljesítménye feltehetőleg visszavisz minket 4-5 évvel az időben...

Persze a 64-re feltornázott bitszám sem segít annyit ezen a DirectX 7 generációs gyorsítón, hogy méltó társa lehessen az elmúlt év során, illetve az idén megjelenő játékoknak. Az a tény, miszerint néhány tesztmérésben sikerült kicsivel megvernie a többi nagyon olcsó kártya közül némelyiket, általában nem azt jelenti, hogy erősebb náluk, hanem azt, hogy mivel a chipkészlet képtelen értelmezni a DX7-nél magasabb grafikus funkciókat, ezért ezek végrehajtását egyszerűen elhagyja. Azaz lényegében a többi készlethez viszonyítva lazsál ezekben a tesztekben. A lazsálás ára természetesen a vizuális minőség olykor jelentős csökkenése.

Verdikt: habár a fentiekben eláztattuk a GeForce4 MX4000-et, annyit el kell mondani a védelmében, hogy nem is akar igazából többnek látszani, mint ami. Ez pedig egy mindennapi szövegszerkesztésre és netezésre való chipkészlet – ennek megfelelően az ilyen szettel szerelt grafikus kártyák ára igen alacsony. Játékra egyértelműen nem ajánlható, az MX4000-rel memóriabusz-szélességtől függetlenül a legtöbb esetben csak a 2-3 évvel ezelőtti 3D-s játékok futnak jól.

GeForce FX 5600 XT


Némelyik videókártya domborított, mások nem

## Összegzés

| | ATI megoldások | nVidia megoldások |
|---|---|---|
| Játékra nem, csak 2D munkára és netezéshez ajánlott készletek | Radeon 9200SE | GeForce4 MX4000, GeForce FX 5200 64 bit |
| Játékra korlátozottan ajánlható készletek | Radeon 9200, Radeon 9600SE | GeForce FX 5200 128 bit, GeForce FX 5600 XT |
| A mai körülmények között játékra ajánlható készletek | Radeon 9600 | GeForce FX 5600 |

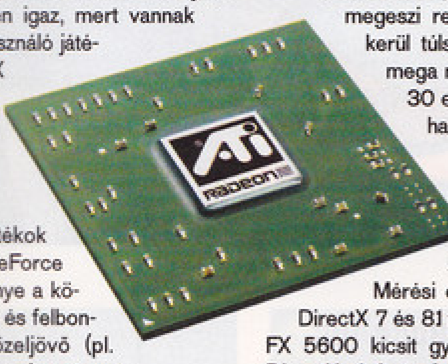
**nVidia GeForce FX 5200 64 bit**
**Tesztelt termék:** MSI FX5200-T128 (128 MB)
**Grafikus mag órajele:** 199 MHz
**Memória effektív órajele:** 405 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 64 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 9.0+

Ez a grafikus chipkészlet feltehetőleg a földkerekség legalacsonyabb teljesítményű DirectX 9-es gyorsítója. Azt is mondhatnánk, hogy szolgáltatás/teljesítmény szempontjából az egyik legkiegyensúlyozatlanabb megoldás. A GeForce FX 5200 64 bit (erre egyébként oda kell figyelni, nem mindegyik kártyagyártó tünteti fel egyértelműen, hogy adott FX 5200-as kártyáján milyen széles is a memóriabusz!) készlet olyan DirectX 9 funkciókat képes hardverből gyorsítani, amelyeket a legtöbb játék egyelőre még nem is használ. Másik oldalról nézve a dolgot, azt látjuk, hogy ezeknek a funkcióknak a gyakorlati kiszolgálásához nem elég a kártya pixel és vertex shadereinek teljesítménye, szűk a memóriabusz, illetve a fillrate sem az igazi. Míg a normál (128 bit memóriabuszos) FX 5200 kis jóindulattal tekinthető belépő szintű, játékra szánt grafikus készletnek, addig a 64 bites buszos megoldás eléggé eltemeti magát ezen tulajdonsága miatt. Persze nézhetjük mindennek a jó oldalát is. Jelen esetben az alacsony teljesítmény mellé szintén igen alacsony ár járul, 2D-s feladatokra és szórakozásra (akárcsak a Radeon 9200SE) ez a megoldás is tökéletesen megfelelő.

Verdikt: játékra ne vegyünk nVidia GeForce FX 5200 64 bitet, ám ha főleg multimédiában és netezésben gondolkodunk, netán csak az izometrikus RPG-kért vagyunk oda, nyugodt szívvel beújítható egy ilyen kártya.

**nVidia GeForce FX 5200 128 bit**
**Tesztelt termék:** MSI FX5200-VTD128 (128 MB)
**Grafikus mag órajele:** 250 MHz
**Memória effektív órajele:** 405 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 128 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 9.0+

Két jelentős előrelépés tapasztalható a 64 bites FX 5200-hoz képest. Először is 50 MHz-cel (azaz 25 %-kal) magasabb magórajel, amely azonban gyártófüggő is; illetve a mostanra 128 bitesre kikerekedett memóriabusz. Ezekkel a feljavításokkal a GeForce FX 5200 128 bit már kevésbé tűnik kiegyensúlyozatlannak. Ettől függetlenül, „hála" a viszonylag gyengén muzsikáló NV34 architektúrának, az FX 5200 továbbra is csak a belépő szintű 3D-s játékkártya szintet üti meg.
Az nVidia egyébként igen jól tett a marketing-lóra, ugyanis nagyon nagy mennyiségben volt képes értékesíteni a kártyagyártóknak az FX 5200 készletet (melynek alaptípusa a 128 bites memóriabusszal ellátott megoldás). Sok felkészületlen vásárló hitte ugyanis azt, hogy ha egy 3D gyorsító ismeri hardverből a DirectX 9 funkciókat, a teljesítményének is elegendőnek kell lennie az ilyen szolgáltatásokat használó játékok futtatásához. Ez részben igaz, mert vannak olyan DX9-es funkciókat használó játékok, amelyek elmennek FX 5200-on, ám a jövő nem tűnik túl biztatónak ennek a lapkakészletnek a szempontjából.




Verdikt: a ma kapható játékok esetében általában elég a GeForce FX 5200 128 bit teljesítménye a közepes grafikai részletességű és felbontású futtatáshoz, ám a közeljövő (pl. Doom 3) cudar akadályokat rejteget ezen kártyák számára.

**nVidia GeForce FX 5600 XT**
**Tesztelt termék:** MSI FX5600XT-TD128 (128 MB)
**Grafikus mag órajele:** 234 MHz
**Memória effektív órajele:** 401 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 64 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 9.0+

Radeon 9200: 3D-re korlátozottan alkalmas megoldás

Míg az ATI Radeon család esetében az XT a non plus ultra jelzőt testesíti meg, addig az nVidia megoldásoknál a költségcsökkentetteket. A húzás feltehetőleg szándékolt az nVidia részéről.

A GeForce FX 5600 XT készlet 64 bites memóriabusszal kénytelen beérni, ám a fejlettebb NV31 architektúrának, illetve az Intellisample egység hozzáadásának köszönhetően ennek a chipkészletnek nem kell ott elásnia magát, ahol éppen van. Az 5600 XT csak a DX9-es shadereket megdolgoztató Aquamark 3 tesztben tud a GeForce FX 5200 128 bit fölébe kerekedni, a többi mérésben alulmaradt.

Verdikt: mivel a GeForce FX 5200 128 bit kártyák általában olcsóbbak, mint az 5600 XT-k, és mint láttuk, általánosságban jobban is teljesítenek, érdemes megmaradni az előbbi megoldásnál, ha csak ennyi pénzünk van új 3D grafikus gyorsítóra. A DX9-es győzelem az 5600 XT részéről bizony pirruszi, mert komolyabb DX9 alkalmazásokhoz csekély a készlet ereje.

**nVidia GeForce FX 5600**
**Tesztelt termék:** MSI FX5600XT-VTDR128 (128 MB)
**Grafikus mag órajele:** 270 MHz
**Memória effektív órajele:** 552 MHz
**Memóriabusz szélessége:** 128 bit
**Hardveres DirectX kompatibilitás foka:** DirectX 9.0+

Ismét abban a szerencsében van részünk, hogy elérkeztünk egy valódi 3D gyorsítóhoz, mégpedig a GeForce FX 5600-hoz. Az 5600 XT-hez képest megemelt mag- és memória-órajel, illetve 128 bitre kibővült memóriabusz jelzi a változást. A megváltozott pixelcsővezeték-konfiguráció okán az FX 5600 a DX9-es utasításokat nélkülöző programokban még egy korábbi generációs GeForce4 Ti 4200-tól is képes kikapni. Ilyen szolgáltatásokat felvonultató játékokban az NV31 architektúra viszonylag gyenge pixel és vertex shader egységei miatt szenved a kártya (mennyiségük sem az igazi). Ettől függetlenül, a Radeon 9600 kivételével a GeForce FX 5600 az összes többi, tesztünkben szereplő megoldást megeszi reggelire – és még csak nem is kerül túlságosan sokba: egyszerűbb, 128 mega memóriás FX 5600-at már bruttó 30 ezer forint környékén megvásárolhatunk.

Mivel ugyanez mondható el az ATI Radeon 9600-as kártyákról is, a két grafikus készlet viszonya eléggé érdekes. Mérési eredményeink tanúsága szerint a DirectX 7 és 8.1 funkciókat használó játékokban az FX 5600 kicsit gyorsabb, ám amint áttévedünk a DirectX 9.0 térfelére, fordul a kocka, domborodhatnak az RV350 architektúra viszonylag erős shader egységei.
Mi éppen e miatt az időtállóság miatt inkább az ATI Radeon 9600-ra szavazunk, ha dönteni kell a két megoldás között. A dilemma egyébként egyre kevésbé az, ugyanis a GeForce FX 5600-as kártyák helyét egyre inkább veszik át az árban is barátságosabbá váló, és teljesítményben is érezhetően jobb FX 5700-asok. Ezek lényegében már minden téren megütik a normál Radeon 9600-akat. Cikkünkben egyébiránt azért nem szerepel GeForce FX 5700-as kártya, mivel előző hónapi tesztünkben már helyet kapott egy ilyen megoldás a középkategória soraiban, és jelen cikk írásának időpontjában árban még mindig kilógnak az 5700-asok az alsó kategória kereteiből.

Verdikt: a GeForce FX 5600 készletes kártyák ugyan egész jó ár/teljesítmény aránnyal bírnak, ám időtállóságuk erősen megkérdőjelezhető. Most még el lehet játszogatni velük, ám azt senki sem felejtheti el, hogy az idő egyrészt vasfogával folyamatosan őröl, másrészt hozza az újabbnál újabb játékokat. Vessétek tehát szemeteket az egyre olcsóbbá váló GeForce FX 5700-as videokártyákra!

**gale**

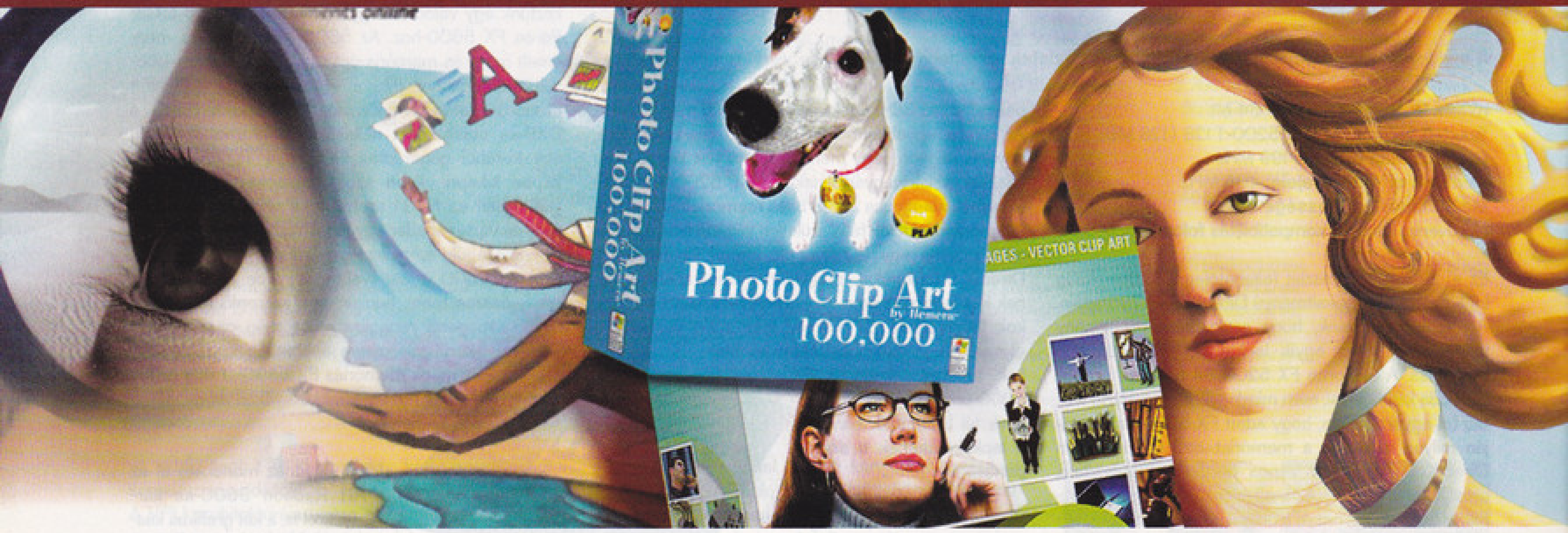
**Tesztkonfiguráció:**

Chaintech 7NJS Zenith (nForce2) alaplap, 512 MB RAM, AMD Athlon XP 3200+
Windows XP Prof. SP1, DirectX 9.0b, nVidia ForceWare 53.03, ATI Catalyst 3.10

Radeon 9200SE: irodai munkára

# SOFTWARE HÍREK

## hírek a "komoly" programok világából




### Avant Browser 9.01 Build 100

Megjelent az Internet Explorer egyik legnépszerűbb kiegészítőjének legújabb verziója. A fejlesztők tovább bővítették a program kelléktárát, és szerencsére számos új szolgáltatás mellett a designról sem feledkeztek meg; a menük megjelenítését gyorsabbá tették, valamint új skinek is kerültek a csomagba.
*További információ: www.avantbrowser.com*

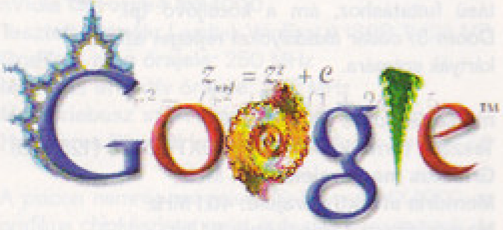
### Sonique2 Beta 1.01

A fejlesztők tavaly decemberben adták közre az ismert médialejátszó program második szériájának első bétáját. Igaz, több évig kellett erre várni, mivel anno népszerűségének visszaszorulásakor leállították a program fejlesztését. Reméljük, most ismét visszatér a piacra; ehhez azonban az fog kelleni, hogy a végleges verzió tényleg nagyon jóra sikerüljön. Kíváncsian várjuk!
*További információ: sonique.lycos.com*

> Töltsd míg töltheted

> FIGYELEM!

Szoftver mentőöv alrovatot indítunk, amelybe az operációs rendszerekkel, felhasználói programokkal, és egyéb, nem játékprogrammal kapcsolatos kérdéseket várunk, ezeket Rusty fogja megválaszolni. A szoftver-mentőövhöz a swmentoov@pcguru.hu mail címen lehet kérdéseket intézni!




### Letiltják a @ szimbólumot az Internet Explorer következő verzióiban

A Microsoft közleményben tájékoztatta a felhasználókat a népszerű Internet Explorer böngészőben végbement változásokról. A jövőben a címsorban nem lesz használható az eddig azonosításoknál alkalmazott kukac karakter. Tettét azzal indokolta a szoftveróriás, hogy az eddigi megoldás számos biztonsági problémát vetett fel, így inkább annak kivétele mellett döntöttek. *Ez a változtatás csak a http:// és https:// kezdetű URL-t érinti, az ftp://-seket nem.*

### A Ctrl-Alt-Del feltalálója visszavonul

Az IBM-nél eltöltött 28 és fél év után visszavonul az 55 éves David Bradley, aki anno mindössze ötpercnyi munkával „feltalálta" a Ctrl-Alt-Del billentyűkombinációt, mely a számítógépek nem hardveres újraindításához, illetve egyéb rendszerszintű funkciók eléréséhez ad a felhasználóknak segítséget a mai napig. A híradások szerint David saját, közelebbről be nem határolt jellegű vállalkozásba kezd.

### A Google harca a Booble ellen

A neves internetes keresőmotor, illetve site, a google.com ügyvédei támadásba lendültek a booble.com ellen, amely egy szintén internetes, ám pornóra specializálódott keresőportál. A Google részéről a felháborodás természetesen a névösszecsengés, illetve a Booble profilja okán merült fel. A Booble egyébiránt a „boobs" vagy „boobies" (mivel páros szerv, csak többes száma van) kifejezésekből származik, melyek az amerikai szlengben a női melleket jelölik. A Booble illetékesei azzal védekeznek, hogy ők csak paródiaoldalt akartak létrehozni. Ennek erősen ellentmond az a tény, miszerint manapság igen jó pénzt lehet szakítani az online szexiparágban.

### A mikerowesoft.com balhé

Az egész azzal indult, hogy a 17 éves, kanadai illetőségű Mike Rowe bejegyeztette a maga számára a mikerowesoft.com domain nevet. Ez igencsak szúrta a redmondi szoftveróriás, a Microsoft munkatársainak szemét, ezért megkérték a srácot, ugyan már, hanyagolja a domaint. Mike azonban 10 ezer dollárt szeretett volna ezért a cselekedetéért. Végül megegyezés született a két fél között, melynek pontos részletei a nagyközönség előtt nem ismeretesek, ám azt tudni, hogy Mike felhagy az ominózus domain használatával, és ezért cserébe egy redmondi utazás alkalmával Microsoft termékeket kap cserébe, a híradások szerint többek között egy Xboxot is.

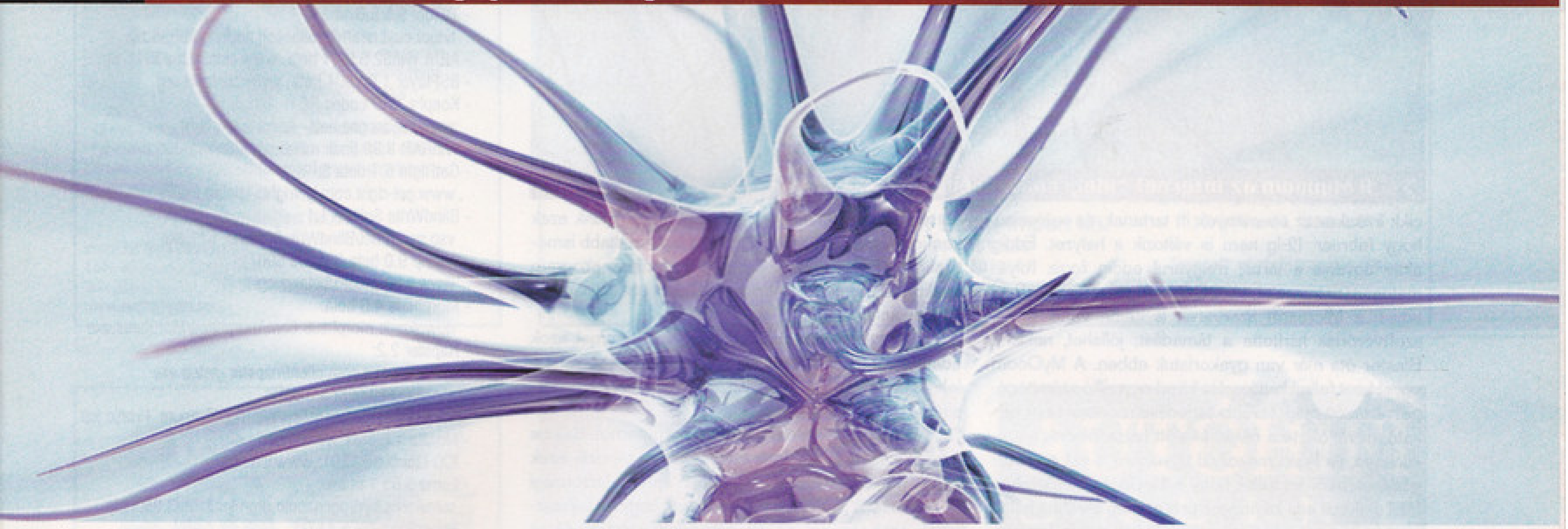
### A Torc grafikus motor

Legtöbben közületek már hallottak a remek vizuális élmény nyújtására képes Unreal Warfare (Deus Ex 2), vagy éppen a nemrég demo formájában debütált, szintén brutális képességekkel rendelkező CryEngine (Far Cry) grafikus motorról. A fenti két motor publicitásához képest az ír Torc Interactive által készített Torc Engine-ről szinte senki sem tud. Pedig nem árt odafigyelni erre a motorra, ugyanis képességeiben hasonlót nyújt, mint a fent említett CryEngine, vagy éppen a Doom 3 motorja. A hivatalos megfogalmazás szerint a Torc Engine „egységesített architektúrájú, valós idejű, per-pixel alapú megvilágítást és árnyékolást lehetővé tevő grafikus motor". *További információ: www.torcinteractive.com ; Technológiai demó letölthető: www.fileshack.com/file.x?fid=4474*

# MYDOOM MIZÉRIA

## A MyDoom vírus pusztításának krónikája

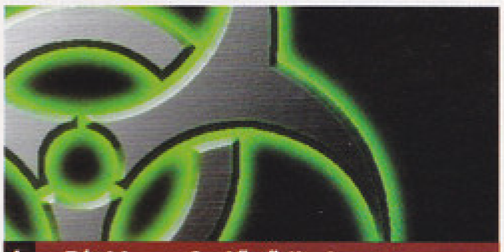
Ez a vírus sem tűl bizalomgerjesztő, de a MyDoom durvább



**2003 januárja fordulópont volt az informatikai világ életében. Mindenki számára bebizonyosodott, hogy akármikor jöhet valaki, aki – szabadon engedve pusztító vírusát – óriási rombolást vihet véghez az egész világra kiterjedően. Ezzel együtt, ha belegondolunk, olyan újfajta számítógépes terrorizmus kibontakozásának lehetünk tanúi, amelyet már egy évtizeddel ezelőtt megjósoltak.**

A legtöbb számítógép-használó által jól ismert Blaster, és az épp most fertőző MyDoom vírus is egyértelmű céllal jött létre: egy adott cég vagy szervezet publikus szervereinek megbénítására. Sokan azt gondolhatják most, ugyan mi az nekik, hiszen azok a szerverek semmilyen hatással nincsenek a cég működésére. Az igazat megvallva, nem is őket kell félteni, hanem azokat a gépeket, amelyeket a vírus ugródeszkának használ a támadáshoz: ebbe pedig ugyanúgy beletartozik az a sok ezer fertőzött felhasználói számítógép, mint a különböző internetes szolgáltatások adatcsomagjainak továbbítását végző szerverek. Ha az utóbbi kategóriába eső, jelentős forgalmat lebonyolító néhány rendszer ideiglenesen felmondja a szolgálatot, a sajtóban némileg pontatlanul „az internet lebénulásaként" emlegetik. Főleg a root-DNS szerverek zavarait érzékelhettük böngészés közben.

Ha kicsit a jövőbe tekintünk, felmerül a kérdés, vajon mi lesz, ha a rosszindulatú programozók nem állnak meg egy bizonyos ponton, hanem továbblépve a vírusok új generációját hozzák létre, amelyek minden eddiginél nagyobb pusztításokat fognak véghezvinni. Tartok tőle, hogy ha a közeljövőben nem fordítunk nagyobb figyelmet a témára, ez a vízió nagyon hamar valósággá válhat… Sokan mondhatják, hogy eltúlzott ez a feltételezés, mivel ők könnyűszerrel kiszűrik a vírusokat, mi több, többségük el sem jut hozzájuk. Igen ám, de gondoljunk bele, hogy ez a probléma nagyjából a környezetvédelemmel áll egy szinten: hiába tesz meg az emberek 1 százaléka mindent Földünk egészségéért, ha a többi 99 ész nélkül szennyez. Nincs mit tenni, tudomásul kell venni, hogy minden egyes felhasználó felelősséggel tartozik az egész internetre nézve. Az összefogás tovább erősítheti a védekezés hatásfokát, hovatovább kötelességünk segíteni tapasztalatlanabb ismerőseinknek.



Bárki megfertőződhet

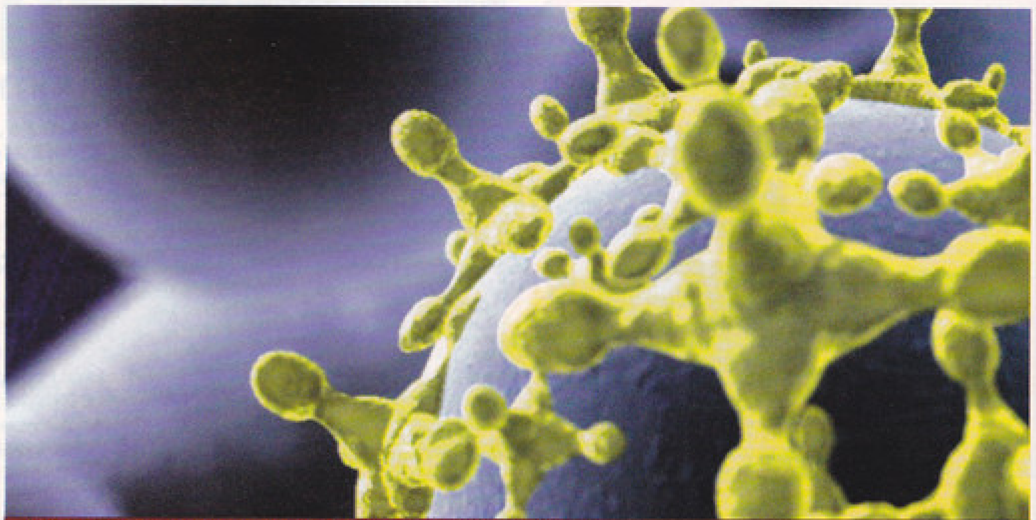
### MyDoom

2004. január 26-án kelt életre minden idők talán legagresszívabb vírusa; terjedése még a Blasterét is felülmúlta. Mint említettem, a vírus konkrét céllal jött létre. A sztori a következő: az SCO szoftvervállalat – amely a Unix operációs rendszer jogaival rendelkezik – olyan kijelentést tett, miszerint a Linux egy az egyben átvett programkódokat tartalmaz a Unixból. Így a cég szerzői jogaira hivatkozva a fejébe vette, hogy jogdíjat fog beszedni a linuxos szerverek üzemeltetőitől. Nem nehéz kitalálni, hogy a linuxos tábor erről a kérdésről másképp vélekedik, így – egy jó kis Fradi-Újpest meccshez hasonlóan – válogatott eszközökkel igyekeznek jobb belátásra téríteni az SCO-t. Baseballütő, biciklilánc, illetve egyéb egészségre ártalmas dolgok ugyan még nem kerültek elő, de a MyDoom felbukkanása már a vita elmérgesedését jelzi… A vírus február elsején támadást indított az összes addig megfertőzött gép segítségével az SCO webszervere, vagyis a www.sco.com cím ellen, majd meg is bénította azt. A

Alapszintre lebontva

### A MyDoom vírus fertőzési 'hatékonysága' napokra lebontva:

2004.
január 27., kedd: 21 ezer számítógép
január 28., szerda: 39 ezer számítógép
január 29., csütörtök: 178 ezer számítógép
január 30., péntek: 42 ezer számítógép
január 31., szombat: 25 ezer számítógép
február 1., vasárnap (az SCO Web szervere elleni 'összehangolt' támadás napja): 23 ezer számítógép
február 2., hétfő: 3 ezer számítógép



A MyDoom a gömbvillám sebességével terjedt

A MyDoom az internet "idegrendszerében" pusztított

cikk írásakor az események itt tartanak, és valószínű, hogy február 12-ig nem is változik a helyzet. Eddig aktív ugyanis a vírus, magyarul eddig fogja folyamatosan ostromolni az SCO-t. A vírus B variánsa ugyan a Microsoft szervereit is célba vette, ám a szoftveróriás hárította a támadást; jóllehet, nekik a Blaster óta már van gyakorlatuk ebben. A MyDoom egyébként felbukkanása óta közel egymillió számítógépet fertőzött meg, további terjedése azonban nem várható, mivel elérte a célját. Mielőtt hátradőlnénk a székünkben, és kaján mosollyal figyelnénk a két cég vergődését, nem árt tudni, hogy a MyDoom mindezeken felül aktivizál egy keylogger programot, továbbá hátsó ajtót nyit a számítógépünkön – nem nehéz kitalálni, milyen szándékkal... Mindenkinek ajánlott ezért a vírusirtójának frissítése, majd lefuttatása, vagy egy ingyenes eltávolító program beszerzése. Utóbbira itt egy letöltési lehetőség: http://vil.nai.com/vil/stinger.

## Hogyan védekezzünk?

Tulajdonképpen ebben az egészben az a legaggasztóbb, ahogyan a vírus elterjedt, hiszen emberi mulasztás nélkül csak nagyon kevés kártevő tudna ilyen mértékben elszaporodni. Ez pedig azt bizonyítja, hogy a tavalyi Blaster-járvány sem volt elég, hogy elgondolkozzunk azon, alapvetően változtatni kéne internetezési szokásainkon. A következőkben néhány – remélhetőleg hasznos – tanácsot adok azoknak a felhasználóknak, akik még nem régóta ismerkednek az internet adta lehetőségekkel.

1. Fordítsunk kellő gondot számítógépünk, és ezzel együtt bizalmas adataink védelmére. Használjunk lehetőleg nyolc betű- és számkarakterből álló, személyünkkel nem kapcsolatba hozható jelszavakat, és jegyezzük is meg őket; papírra vagy file-ba viszont soha ne írjuk le!
2. Egy jelszót sohase használjunk több helyen, és ne is adjuk meg azokat másoknak!
3. Mindig használjunk megfelelően beállított víruskeresőt és tűzfal-szoftvert. Amennyiben nem értünk ezek konfigurálásához, hívjuk segítségül tapasztaltabb ismerősünket, mivel a rosszul beállított védelmi program gyakorlatilag semmit sem ér, sőt, akár akadályozhatja is munkánkat!
4. Ha már rendelkezünk szoftveres védelemmel, azok adatbázisát frissítsük is bizonyos időközönként, vagy a lehetőségekhez mérten állítsuk őket automatikus frissítésre!
5. Használjunk megfelelő levelező programot. Sajnos többek között az Outlook Express sem tartozik ezek közé, mivel a vírusok legtöbbje ennek biztonsági hiányosságait használja ki, tekintve, hogy a felhasználók többségénél ez az alapértelmezett levelező kliens. A PC Guru hasábjain keresztül nem is olyan rég bemutattunk néhány alternatívát, érdemes újra megfontolni használatukat, amennyiben eddig még nem tettük meg...
6. Soha ne nyissunk meg ismeretlen e-mail címről küldött csatolt file-t, főleg akkor ne, ha az nem magyar szöveget tartalmaz, vagy egyáltalán nem tartalmaz üzenetet. A legjobb, ha az ilyen gyanús leveleket egyből töröljük a postaládánkból!
7. Ne használjunk levelezőprogramunkban automatikus megtekintést addig, míg meg nem bizonyosodunk arról, hogy szoftverünk nem futtatja le a HTML formátumú levelekben tartalmazó kártékony scripteket. Sőt, a legjobb, ha egyáltalán semmilyen esetben sem engedjük, hogy bármilyen kódsort lefuttathasson a levelezőprogram akaratunk ellenére. Célszerű az erre vonatkozó beállításokat nagyon alaposan átnézni!
8. Mind a böngészőnkhöz, mind a levelezőnkhöz mindig töltsük le a legfrissebb biztonsági patch-et! Legyünk naprakészek ilyen tekintetben is, ilyenkor térül meg leginkább az a befektetés, hogy legálisan szereztük be az adott programot.
9. Böngészés közben számos veszély leselkedik ránk, mivel bármelyik weboldal tartalmazhat olyan scriptet, amely kártékony lehet számítógépünkre. Célszerű ezért Internet Explorer esetében alapértelmezettként letiltani az Active Scripting funkciót, szükség esetén (amennyiben egy biztonságosnak vélt weblap működése a letiltás miatt nem lehetséges) pedig bekapcsolni. Ezt a műveletet könnyíti meg például az Active Scripting Fast Disable 1.4 nevű szoftver, melyet a következő címen találhatunk meg: http://www.sparkleware.com.
10. Csak a már régóta használt, jól bejáratott programokat használjuk számítógépünkön, mivel számos szoftver hajlamos telepítéskor a tudtunk nélkül felpakolni néhány kémprogramot (pl. a jól ismert Kazaa is ilyen), vagy rosszabb esetben hátsó kaput is. Ezen „alkalmazások" nemcsak biztonságilag jelentenek veszélyt, de az operációs rendszerünket is könnyen megfullaszthatják.

### Verziószám figyelő

Január folyamán a következő fontosabb meghajtó-, illetve segédprogramokból jöttek ki friss verziók:

- ATI Catalyst 4.1: www.ati.com/support/driver.html
- Futuremark PCMark04 110-es build: www.futuremark.com/download/?pcmark04patch110.shtml
- TVTool 9.5.5.6: tvtool.cust.nearlyfreespeech.net/tvtool9556.zip
- AIDA Win32 3.91.1 beta: www.aida32.hu/3911.zip
- BSPlayer 1.00.804 beta: www.bsplayer.org
- Koepi's XviD codec RC1: www.roeder.goe.net/~koepi/xvid.shtml
- WinRAR 3.30 final: rarlab.com/rar/wrar330.exe
- GetRight 5.1 beta 2: www.get-right.com/getright51beta2.exe
- BlindWrite Suite 5.1.1: vso.nerim.net/BlindWrite5_setup_511.exe
- Winzip 9.0 beta 3 (build 6007): www.winzip.com/betawz.cgi
- Morpheus 4.0 beta: downloads.morpheus.com/morpheus/Morpheus.exe
- Napster 2.2: www.napster.com/client/napster_setup.exe
- WinDVD Platinum 5.3.5.22: www.intervideo.com/jsp/WinDVDPlatinum_Profile.jsp
- Mozilla 1.6 final: www.mozilla.org
- ICQ Lite build 1301: www.icq.com
- Lame 3.95.1 stable: rarewares.hydrogenaudio.org/files/lame3.95.1.zip
- HyperSnap-DX 5.41.00: www.hyperionics.com/downloads/HS5Setup.exe
- Logitech MouseWare 9.79.1: www.logitech.com
- OpenOffice.org 1.1.1a stable: www.openoffice.org
- Daemon Tools 3.44: www.daemon-tools.cc/files/daemon344.exe
- CPU-Z 1.21: www.cpuid.com

## Tisztázandó fogalmak: tűzfal és vírusirtó

Érdemes tisztázni, hogy mit is értünk e két fogalom alatt, ugyanis kezdő felhasználók körében nem mindig világos, hogy melyik mire való. A tűzfal programok számítógépünk hálózati kommunikációját figyelik, és kiszűrik azt, ha valami olyan dolog zajlik ott, aminek nem kellene. Ez jó esetben egyaránt vonatkozik a befelé, illetve kifelé irányuló csomagokra. Egy otthoni felhasználónak ez például akkor lényeges, ha hátsó kapu található a rendszerében, és ezen keresztül valaki csatlakozni szeretne a gépére; ilyenkor a megfelelően beállított tűzfal résen van, észreveszi és blokkolja a próbálkozást. A vírusirtó ezzel szemben (vagy épp ezt kiegészítve) a számítógépünkön található fájlokat (legyen az akár levélmelléklet, vagy futtatható .exe file) ellenőrzi olyan szempontból, hogy az tartalmaz-e rosszindulatú kódokat. A legtöbb vírusirtó a már említett hátsó kapukat létrehozó, úgynevezett trójai programokat is észreveszi. Amennyiben tudjuk, hogy számítógépünket olyan személy is használja, aki nem tapasztalt ebben a témában, érdemes a feltelepített biztonsági programokat a lehető legmagasabb tiltási szintre állítani.

**Rusty**

A MyDoom az internet vérszívója

# ANTIALIASING: NVIDIA KONTRA ATI

## élre vasalva

A képi megjelenítés minőségének javítása: antialiasing

**A textúrafilterezés apróbb titkaival ellentétben az antialiasing sokkal több felhasználót érint; főleg azóta, hogy végre a játékokban is kezd megjelenni a grafikai beállítások között, nem csak driverből lehet kapcsolgatni. A GeForce és Radeon kártyák egyaránt támogatják, de itt is akadnak eltérések az egyes megvalósításokban – és ezek már sokkal jelentősebbek, mint a bilinear filter áramkörök matematikai pontossága.**

### Elméleti alapok

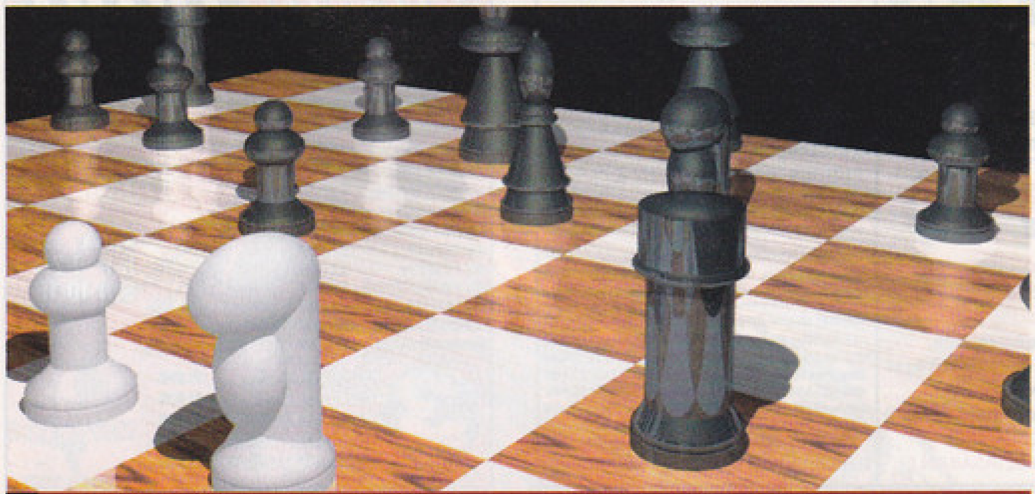
Közismert, hogy a PC-s videokártyák a képeket apró pontokra, pixelekre lebontva jelenítik meg, azaz raszteres technikájú kijelzők. Ez mind a 2D-s grafikára (pl. a Windows desktopra), mint a 3D-s grafikára, azaz a játékok túlnyomó többségére is érvényes. Valószínűleg azzal sem mondunk újdonságot, hogy a 3D-s világot a számítógép geometriai objektumokkal ábrázolja, amelyek poligonokból – konkrétan háromszögekből – épülnek fel. A háromszögek megjelenítéséhez az őket határoló éleket, ezeket az egyenes vonalakat kell a képernyőn pixelekre lebontani, ezt az eljárást nevezzük raszterizálásnak.

Az elgondolás egyszerű: ha a pixel középpontja a háromszög élein belül található, a videokártya kitakartnak tekinti és beszínezi (itt lehet aztán cifrázni az eredményt textúrák és mindenféle shaderek alkalmazásával).

Ezzel meg is érkeztünk az aliasingnak nevezett hibajelenségek egyik fő forrásához: ezzel a módszerrel ugyanis egy pixel vagy része az adott poligonnak vagy nem, de a két eset között nincs átmenet. Így a háromszögek élei lépcsősen, pixelesen jelennek meg, ami már önmagában sem szép látvány. Mozgás esetén a helyzet tovább romlik, ugyanis a pixelek színe ugyanígy mindenféle átmenet nélkül változik meg, ahogy a háromszögünk egyik képkockáról a másikra kitakarja őket. Mivel az emberi szem különösen érzékeny a hirtelen változásokra, ez a váltakozás villódzásként kifejezetten természetellenes és zavaró lehet. A felbontás emelése nem kínál megfelelő megoldást, mert a pixelek zsugorodásával a lépcsősség ugyan csökken, de nem tűnik el, és megmarad a mozgásnál tapasztalható vibrálás is.

A zizegés és cakkozás eltüntetéséhez el kell simítani a poligonok éleit, átmenetet kell megjeleníteni az élek két oldalán található pixelek között. Ehhez a videokártyának fel kell ismernie, hogy milyen mértékben fedi le a poligon az adott képpontot – ehhez viszont már nem elegendő egyetlen végtelenül kicsi pontban vizsgálódni: túlmintavételezésre van szükség. Erre sokféle módszer kínálkozik, a legegyszerűbb az, ha nagyobb felbontásban számítjuk ki a képet, és utána lekicsinyítjük – de ezzel sok probléma adódhat, például a felhasználói felület ikonjai és feliratai is összemennének. Sokkal kifinomultabb módszer, ha minden képpont kiszámítása során több különböző pontból gyűjt információt a videokártya, és ezeket átlagolva határozza meg a pixel színét. A két nagy videokártya-gyártó által jelenleg használt full scene antialiasing (teljes képernyős élsimítás) módszerek a supersampling, illetve a multisampling, de léteznek egyéb eljárások is (például a Matrox FAA csak a tárgyak körvonalain dolgozik).

**Az antialiasing legegyszerűbb megvalósítása: a videokártya minden pixelt többször is kiszámít**



Az ATI kisakkozta a megfelelő eljárást

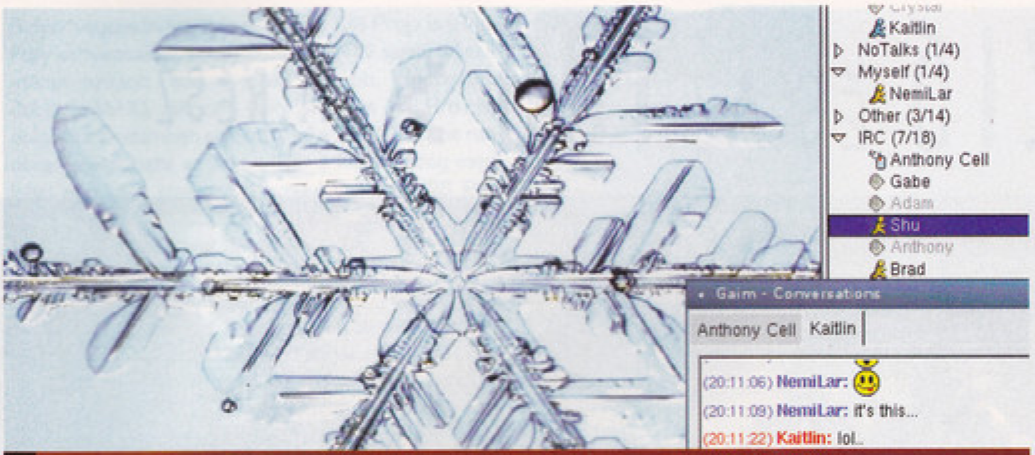
### Az nVidia megközelítése

Az nVidia mérnökei az utóbbi években nem sokat foglalkoztak az antialiasing megvalósításával, így a ma kapható GeForce4 és FX kártyák között ebből a szempontból kevés a különbség. Mindkettő képes supersampling és multisampling FSAA alkalmazására, és a konkrét üzemmódokat jórészt a driveren keresztül valósítják meg. Ezek közül az első, a Quincunx kicsit elhomályosítja a képet, mert a szomszédos pixelekről is átvesz adatokat az egyes képpontok kiszámítása során. A 2x és 4x módok multisamplinget használnak, a 4xSS supersampling, az összes többi (4xS, 6xS stb) pedig a multisampling és a supersampling kombinációja.

A túlmintavételezésnél figyelembe vett pontok elrendezése (más szóval a mintavételezési maszk) egy, a képhez igazított négyzetrácsot követ (ordered grid), kivéve a 2x AA-t. Itt átlósan kimarad egy-egy pont, így a maradék olyan, mintha 45 fokos szögben elforgattuk volna a négyzetrácsot (rotated grid).

A GeForce FX kártyákon az nVidia bevezetett egy fontos újítást: ezek a chipek már tömörítik a framebufferbe kiírt adatokat, így akár a negyedére is lecsökkenhet a felhasznált memória-sávszélesség. Mivel a

Élsimítás a gyakorlatban




Az ATI antialiasingja precíz, mint a jégkristály szerkezete

multisampling AA csak erre érzékeny, jelentősen mérsékelték az általa okozott teljesítménycsökkenést.

## Az ATI megközelítése

A kanadai gyártó a Radeon 8500-ban bevezetett AA megvalósítást (valószínűleg hardveres gondok miatt) csak a következő generációs chipjében tudta magas fokra fejleszteni. A tavalyelőtti Radeon 9700 annál viszont jobban sikerült, és a mai napig a legfejlettebb antialiasing képességekkel rendelkező gamer megoldásnak számít az ATI R3x0 sorozata. Ez annak ellenére igaz, hogy driverből csak a multisampling FSAA-t engedélyezik 2x, 4x és 6x üzemmódokban – tehát supersamplinget egyáltalán nem használhatunk.

A nagy újítás a mintavételezési pontok elrendezése: a pozíciójuk és a köztük lévő távolság egyenetlenül váltakozik (sparse sampling), ezt kvázi-véletlenszerűnek vagy sztochasztikusnak is nevezzük. Gyakorlati hatása kettős: egyrészt a megmaradó aliasing hibák rendezettségét megtöri, másrészt (és ez a fontosabb) sokkal hatékonyabban lehet így meghatározni, hogy poligonunk milyen arányban fedi le az adott képpontot. Az eredmény szebb, és tisztább élsimítás, ami különösen az alacsony lejtésű éleken látványos.

Az ATI ezenkívül a GeForce FX-ekhez hasonlóan framebuffer tömörítést is használ a Radeon 9500, 9600, 9700 és 9800-as sorozatú kártyáin a teljesítményveszteség csökkentésére; valamint az antialiasingot megtámogatja gammakorrekcióval is, ami tovább javítja a képminőséget.

## A kétféle megoldás teljesítményéről

A ma kapható ATI és nVidia chipes kártyák sok szempontból nagyon hasonlóan viselkednek a gyakorlatban FSAA bekapcsolása után. A multisampling és a tömörítési eljárások alkalmazásának köszönhetően az antialiasing gyakorlatilag csak memória-sávszélességet igényel, abból is viszonylag keveset; így elsősorban ettől a paramétertől függ az AA használatával járó teljesítménycsökkenés. Sajnos a legtöbb alsó- és középkategóriás kártya 128 bites memóriabusszal rendelkezik, ami 1024x768-as felbontás felett már igen kevésnek bizonyul. A legtöbb játéknál tehát meg kell elégednünk a 2x AA használatával, ami általában 5-12 százalékos sebességcsökkenéssel jár; a 4x AA-ért pedig az fps (frame per second) 20-30 százalékával kell fizetnünk. Fontos még a videokártya memóriájának mennyisége is, mivel a multisampling kétszeres, illetve négyszeres framebuffer-kapacitást igényel, ami 64 megás kártyán könnyen felzabálja a helyet a textúrák elől. Az eredmény ilyenkor drasztikus teljesítménycsökkenés, hiszen a kártya kénytelen minden egyes képkocka kiszámítása közben a lassú rendszermemóriához nyúlni.

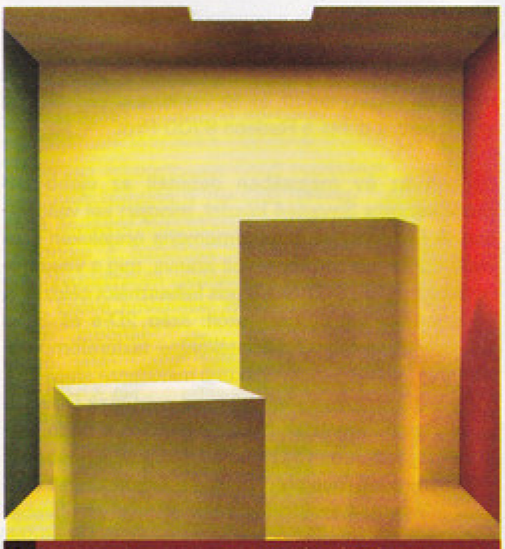
A komolyabb (árú) hardver már 256 bites memóriabusszal rendelkezik, így sokkal nagyobb sávszélességet is biztosít. Nem jelent problémát a 4x AA alkalmazása, sőt akár a 6x módokat is bátran lehet használni kevésbé teljesítményigényes játékokban. Az fps csökkenése 5-10 százalék körüli négyszeres antialiasing aktiválásakor, ami igazán semmiség, főleg a 4x supersampling mínusz 75 százalékos csigatempójához képest. Itt is érdemes ügyelni a hirtelen megugró memóriaigényre: 1600x1200-as felbontásnál, sok textúrát használó játékoknál könnyen kevésnek bizonyulhat a 128 MB memória, így aki ekkora felbontásban akar AA-val játszani, kénytelen 256 megás kártyát beszerezni.

Akad azonban egy nagyon fontos különbség az ATI és az nVidia chipes kártyák között AA alkalmazásakor, ami más megvilágításba helyezi a teljesítménybeli vonatkozásokat, mégpedig a képminőség. A többé-kevésbé összevethető 2x antialiasingon túllépve ugyanis már érezteti a hatását a Radeonokon alkalmazott fejlettebb mintaelrendezés és a gammakorrekció jelenléte, látványosan szebb eredményeket produkálva a GeForce-oknál. Mivel a képminőség nem igazán mérhető vagy fejezhető ki számokban, nehéz a két eltérő megvalósítást precízen összevetni. Mégis általános vélemény, hogy az ATI 4x AA-nak csak a 8x nVidia eljárás érhet a nyomába, a 6x pedig behozhatatlanul felette áll a konkurenciának. Így hiába majdnem ugyanolyan gyors a GeForce FX 4x AA-val, a Radeon látványosan szebb már első pillantásra is. Egyértelmű tehát, hogy az antialiasing egyelőre az ATI birodalma. Akinek ez lényeges szempont videokártya vásárlásánál, jobban teszi, ha elkerüli az összes GeForce feliratú dobozt.

## Mi lesz a továbbiakban?

Az nVidia tökéletesen tisztában van mindezzel, és remélhetőleg a pár hónapon belül érkező NV40 kiküszöböli majd ezt a hiányosságot. Épp elég idejük (másfél év) volt már a konkurens megoldások tanulmányozására, így a minimális elvárás az, hogy a Radeon 9700-zal (ATI R300) összevethető képminőségű AA megvalósítással rendelkezzen – ám valószínűleg az ATI sem lógatja a lábát mindeközben…

LY



Alacsony poligonszámú kép

### terminus technicus

*A cikkben előforduló terminus technicusok azaz szakkifejezések magyarázatát találjátok az alábbiakban:*

**Supersampling**
Az antialiasing legegyszerűbb megvalósítása: a videokártya minden pixelt többször is kiszámít, de minden alkalommal kicsit más pozícióból. Ebből következik legjelentősebb hátránya is: sokszorosára nő az egyes képkockák számításigénye, azaz meredeken csökkenni fog az fps. Cserébe az élek elsimításán kívül a módszer a textúrák élességén is javít valamennyit, az anisotropic filteringhez hasonlóan (más eljárással, és sokkal nagyobb teljesítményveszteség árán).
Teljesítményigénye miatt a supersampling egyre inkább háttérbe szorult az újabb grafikus chipek esetében, és szinte teljesen átadta a helyét az újabb, gyorsabb eljárásoknak.

A látvány ámulatba ejtő

**Multisampling**
Ez az antialiasing módszer arra a trükkre épít, hogy az élek elsimításához nem kell a teljes számítási folyamatot ismételgetni, elegendő csupán azt megvizsgálni, hogy milyen arányban fedi le az adott pixelt az éppen renderelt poligon. Ehhez a Z-tesztet kell többször végrehajtani, a textúrázást és az esetleges pixel shaderek kiszámítását elég egyszer elvégezni. Ennek köszönhetően a multisampling használata nem igényel fill rate-et, viszont technikai okokból a plusz eredményeket is ki kell írni a videokártya memóriájába. Ez tehát ugyanúgy leterheli a memória-sávszélességet, mint a supersampling alkalmazása, és a frame buffer (a kiszámított képkocka) is több helyet foglal. Van viszont egy fontos különbség: mivel a textúrázást csak egyszer végzi el a kártya, a többszörösen kiírt eredmények megegyeznek – vagyis remekül lehet tömöríteni őket.
Ennek az eljárásnak is vannak azonban hátrányai. A legfontosabb, hogy csak a poligonok éleit képes elsimítani. Ha tehát egy tárgyat átlátszó textúrákkal jelenítenek meg (például drótkerítést), annak szélei továbbra is pixelesek maradnak. Szerencsére az egyre gyorsuló videokártyáknak köszönhetően az újabb játékokban egyre több a poligonokkal kidolgozott részlet, így ez a probléma lassacskán elveszíti jelentőségét.

**Gammakorrekciós antialiasing**
Az antialiasing kapcsán sokat emlegetjük az emberi látás jellegzetességeit: a gammakorrekció használata újabb eljárás ennek figyelembevételére. Ebben az esetben a fény erősségének változásáról van szó: szemünk érzékenysége, pontossága ugyanis függ a fény erősségétől akkor is, amikor az a monitorból érkezik. A videokártya azonban az élek elsimításánál egyenletes, lineáris színátmeneteket használ; ezt célszerű exponenciálisra alakítani, és több értéket csoportosítani abba a tartományba, amelyre szemünk érzékenyebb. Pontosan erre szolgál a gammakorrekció, amit a képpontok kiszámításának utolsó fázisában (a multisampling buffer tartalmának átlagolása előtt) érdemes alkalmazni.

# A 3 DIMENZIÓ ÉS AZ IDŐ > II.RÉSZ

**AMINT AZ ELŐZŐ SZÁMBAN MEGÍGÉRTÜK, FOLYTATJUK IDŐUTAZÁSUNKAT A VIDEOKÁRTYÁK ÉS A FIRST PERSON SHOOTEREK VILÁGÁBAN: A CÉL EZÚTTAL 1999!**

Technológiai szempontból két fontosnak tekinthető váltás történt 1999 folyamán. A grafikus chipkészletek és kártyák körében elterjedt az AGP 4X csatolási szabvány támogatása, illetve az év végére megkaptuk a T&L (transform and lighting) támogatás miatt korszakalkotónak nevezhető DirectX 7.0 kiadást. Ez utóbbit természetesen kiváltotta a maga idejében egy hardveres megoldás is, ám ne fussunk ennyire előre.

> A fegyverkezési verseny győztese: Lara

A '99-es év lényegében úgy kezdődött, ahogyan az előző abbamaradt: már megint a 3dfx szerepelt. Történt ugyanis, hogy az előző év végén bejelentett Voodoo 3 végül márciusban került kereskedelmi forgalomba. Most már tudjuk, hogy ezzel egyidejűleg megindult a 3dfx hanyatlása. A Voodoo 3 túl kevés volt, túl későn. Míg a Voodoo 2 esetében a cég megoldásainak rajongói még elnézték a maximálisan 16 bites színmélységet 3D-ben, addig a Voodoo 3-ban ez már nem számított bocsánatos bűnnek. Hiába volt a V3 integrált 2D/3D megoldás, és hiába nyújtotta egy Voodoo 2 teljesítményének bő kétszeresét a leggyorsabb változat, ha a textúrák mérete nem haladhatta meg a 256x256 képpontot, illetve maximálisan 16 MB RAM kerülhetett egy Voodoo 3-as kártyára. A megoldás hadilábon állt az AGP textúrázással is. A katasztrofális bukástól a felhasználóknak a 3dfx-be vetett vak hite mentette meg a Voodoo 3-at, de mint látni fogjuk, nem sokáig – és a Voodoo 3 relatív sikertelenségébe végül a cég is belerоppant.

Májusban megérkezett a 3dfx akasztófájának egyik legszorgalmasabb ácsolója az nVidia istállójából: a Riva TNT 2 (jellemző VRAM mennyiség: 16-32 MB), vagy egyszerűen csak TNT2. A TNT2 nem egyszerűen fejlett technológiájú grafikus chipkészletet vezetett be az nVidiánál, hanem teljesen új üzleti modellt is. Ekkor vált nyilvánvalóvá az nVidia hathónapos termékciklus-ideje, és ekkorra időzíthető az azóta szinte márkavédjeggyé nőtt robosztus drivertámogatottság megjelenése. A TNT2 volt az első olyan nvidiás készlet, amelyet a cég széleskörűen diverzifikált a különböző szegmensek megnyerése érdekében, vagyis a kártyából rengeteg változatot készített, hogy a teljes vásárlói igényspektrumot lefedje. Ezek a megoldások erősorrendben, a legjobbal kezdve: TNT2 Ultra, TNT2 Pro, TNT2, TNT2 M64 és Vanta. Az Ultra és a Pro a játékosoknak, a normál kiadás az átlagos felhasználóknak, az M64 a vékony pénztárcájú vásárlóknak, míg a Vanta főleg az OEM gyártóknak szóló megoldás volt.

Maga a TNT2 az akkori átlaghoz viszonyítva szép 2D-s és 3D-s képet adott, és a készletet elkerülte az eredeti TNT órajel-szégyene is. Ami az egyre dominánssabb DirectX alatti 3D-s teljesítményt illeti, a TNT2 Ultra bizony elverte a Voodoo 3-akat, és a normál TNT2 is felvette velük a versenyt. A 3dfx uralma ezen a ponton megdőlt, és ekkortól datálható az nVidia uralkodása a 3D grafikus gyorsítók piacán, amely 2002 nyarának végéig tartott, és az vetett neki véget, hogy az ATI piacra dobta a Radeon 9700 Prót.

Szintén az év májusában debütált az újabb S3 próbálkozás, a Savage4 készlet, mindjárt két változatban. A Pro magasabb mag/memória órajeleken üzemelt, azaz a játékosoknak volt szánva, míg a visszafogottabb modell, a GT az átlagos felhasználót célozta. A Savage4 mellett sok érv szólt: szép 2D-s és 3D-s megjelenítés, saját – igen hatékony – textúratömörítési eljárás, alacsony ár. A bökkenő mindössze annyi volt, hogy a 3D-s teljesítmény (ekkorra már csak DirectX-re és OpenGL-re értendő ez a kategória, a Glide szerepe megszűnőben volt) még a Pro kivitel esetében is csak az eredeti Riva TNT szintjén mozgott. Ennek ellenére a Savage4 az S3 márkanév alatt (most ugyebár a VIA divíziója a cég) ez ideig megjelent legnépszerűbb valódi 3D-s grafikus gyorsító lapka, amely később integrált alaplapi chipkészletekbe is utat talált (igen, helyes a válasz: VIA készletekbe). A minél jelentősebb eladások érdekében a kártyagyártók igen szélesre vették a memóriakonfigurációs palettát: lehetett kapni 8 megás (főleg GT chipes), de 32 MB tárral kiszerelt változatot is. Az OEM gépösszeállító cégek is szerették a Savage4-et a fentebb említett jó tulajdonságai miatt, sőt nyugodtan rakhattak Pro lapkás kártyát is gépeikbe, hisz azonos memóriamennyiség esetén a GT-hez képest az árkülönbség minimális volt.

Kora nyárra esett a Matrox ez ideig legsikeresebb 3D-s chipkészletének, a G400-nak piacra lépése. Mai szemmel nézve is kifogástalan 2D-s és 3D-s megjelenítés jellemezte a megoldást, és a G400 még időben is jött. A normál G400 alapú kártyák 3D-s teljesítménye nagyjából megegyezett egy nVidia TNT2 megoldásával, a magasabb mag/memória-órajeleken járatott G400 MAX pedig a TNT2 Ultra méltó versenytársa volt. A sima G400-asok 16 vagy 32 MB-nyi VRAM-ot kaptak, a MAX-ok 32 megával voltak elérhetőek. Szintén a G400 lapkához fűződik a megfizethető duál-monitor támogatású videokártyák elterjedésének kezdete, a technológiát a Matrox DualHeadnek keresztelte. A G400 további – korát igencsak megelőző – technológiai újítása volt a bump mapping eljárás hardveres gyorsítása. Ezt az eljárást, illetve különféle változatait csak nemrég kezdték el játékokban használni, pedig általuk sokkal valósághűbbé tehető egy virtuális világ.

> A 3dfx halott, de a lány még él

A nyár végére befutott az ATI Rage 128 Prója is (Rage Fury kártyacsalád), amely 3D-ben TNT2 szintű teljesítményt nyújtott, sőt, a kicsit később, októberben debütáló MAXX változata (ahol két Rage 128 Pro chip dolgozott tandemben egy kártyán) a TNT2 Ultrát is rendesen megfuttatta az áráért. Bár a kanadai cég meglehetősen szép eladásokat produkált Rage 128 Pro-alapú kártyákból, igazi siker nem lett ebből a megoldásból. A normál Rage 128 Pro kártyákon általában 32 MB, míg a MAXX-on 64 MB memóriát lehetett találni.

Ami év közben történt, lényegében a természetes fejlődés számlájára írhattuk, ám év végén robbant a bomba, és ha kis példányszámban is, de piacra lépett az első fogyasztói szintű, integrált T&L (funkcionális értelemben geometriai) motoros grafikus lapka, az nVidia GeForce256. A grafikus processzor típusát az nVidia GPU-ra (Graphical Processing Unit, azaz grafikus feldolgozó egység) keresztelte, és ez a jelölés uralta az utóbbi három évet, amíg el nem jöttek a VPU-k (Visual Processing Unit, amit nagyjából látványfeldolgozó egységnek lehet fordítani) a hardveresen DX9-es kártyákkal. A GeForce256 négy textúrázó egységgel dolgozott, amely kapásból az összes addig megjelent megoldás fölé emelte 3D teljesítmény szempontjából. A kezdetben megjelent GeForce256 SDR teljesítménye másfélszerese volt a TNT2-es megoldásoknak, míg a következő év elején debütáló GeForce256 DDR már 80 százalékos előnyt könyvelhetett el. A grafikus lapkába integrált geometriai motor megjelenése jelentőségének szempontjából felért a 3Dfx Voo-

Az Unreal svasztika

doo piacra lépésével. A mai napig erre az alapelvre épülően csűrik-csavarják – mostanra már igencsak változatos módokon – a grafikus chipek tervezői új termékeiket. Amint fentebb említettem, a Microsoft 7.0-s DirectX-e már támogatta a GeForce256 T&L egységét, azaz nyitva állt a játékfejlesztők előtt a lehetőség, hogy termékeikben ki is használják azt. Természetesen nem azonnal, de nem is pár hónap múltán léptek piacra az ilyen játékok, hisz a fejlesztések beéréséhez idő kellett, másrészt az ilyen játékokat kiadó cégeknek ki kellett várniuk azt az időt, amíg az adott funkcióval ellátott (jelen esetben T&L egységgel felszerelt) videokártyák kellőképpen elterjedtek lesznek a PC-s piacon, és az átlag játékos is hozzájuk tud jutni.

Bár a GeForce256 SDR már 1999 legvégén rendelkezésre állt, egészen 2002-ig várnunk kellett azoknak a játékoknak a megjelenéséig, amelyek el sem indultak DX7-es videokártya nélkül (ilyen volt például a No One Lives Forever 2, 2002 októberében). Látható, hogy jelentős hosszúságú játéktervezési ciklusnak kellett eltelnie – két és háromnegyed évnek! – ahhoz, hogy a T&L-es kártyák teljes polgárjogot nyerjenek a játékfejlesztők, és még inkább a kiadók szemében. A fentiek természetesen nem azt jelentik, hogy a NOLF2 volt az első T&L-t kihasználó játék – erre már sokkal korábban is akadt példa –, mindössze annyit, hogy a 2000-es, 2001-es és 2002-es, 3D-s grafikát használó játékok legnagyobb része a bizonyos fokú T&L használaton felül tartalmazott olyan renderelési algoritmust is, amely megfelelt a DX6-os videokártyák (pl. TNT, TNT2, G400) tudásának. Más kérdés, hogy ezen játékok nagy részében a T&L-es út nagyobb sebességet és szebb, részletesebb megjelenítést eredményezett.

Az az érzésem, hogy valaki bámul

Ez a trend azóta természetesen töretlenül megvan, legfeljebb a játéktervezési ciklus vált érezhetően hosszabbá, ahogyan egyre bonyolultabbá és grafikailag egyre részletesebbé váltak a játékprogramok (a Half-Life és második része között jó öt év, míg az Unreal és második epizódja között bő négy és fél év telt el). Korunk – ami alatt most a jelent, 2004 elejét értem – 3D-s játékainak túlnyomó többsége már kihasználja a DirectX 8.1 alapú hardverekben (GeForce3/4 Ti, Radeon 8500) rejlő lehetőségeket, ám lényegében az összes mai játék elevickél DirectX 7-es (GeForce256/2, Radeon 7200/7500) videokártyákon is, sőt, nem elhanyagolható részük még a DX6-os VGA vezérlőkkel is képes együttműködni. Jelenleg talán csak a Deus Ex: Invisible War és a Prince of Persia: Sands of Time az a játékprogram, amely kizárólag hardveresen DirectX 8.1 kompatibilis kártyán hajlandó elindulni. Függetlenül attól, hogy napjainkban már nagyon magas a DX8.1-es kártyák elterjedtsége a játékosok között, és a legolcsóbb ilyen kártyák már bagóért beszerezhetők! Fogalmazhatok úgy is, hogy azok a PC-s felhasználók, akik valamilyen szinten is komolyan gondolják a játékot gépükön, már jó ideje nem vesznek GeForce3-nál gyengébb kategóriájú (sebesség + szolgáltatások) kártyát. A 2003 végén, 2004 elején/közepén megjelenő, új generációs grafikus motorokat alkalmazó játékok kódbázisa még mindig támaszkodik a DX8.1-re a 9.0-n felül. Most pedig lássuk '99 játéktermését!

**"A Quake 3 grafikus motor igazi örökzölddé vált, hidat verve a DirectX 6 és DirectX 9 korszakok közé."**

Bár az 1999-es esztendőben már nem potyogtak olyan ütemben a nagy nevek, mint '98-ban, azért év végére befutott néhány ütős játék, főleg a multiplayer világából. Pedig az év lassan indult, júniusig semmiféle jelentősebb 3D-s játék nem került piacra (volt ugyan egy szem küldetéslemez az Unrealhez májusban: Return to Na Pali). Ekkor jött ki a Fusion grafikus motort használó Descent 3, amely a shooterek műfaját ötvözte a repülőszimulátorokéval. Júliusra aztán két nagyobb cím is jutott, egyrészt a továbbfejlesztett Quake 2 motort használó ganxta-FPS, a Kingpin, illetve a feltápositott Dark engine-nel dolgozó System Shock II, amely ugyancsak első személyű lövöldözős játék volt, ám itt már gondolkodni is kellett a mészárlás mellett. Októberben érkezett Lara Croft eposzának negyedik fejezete, a The Last Revelation, és ekkor még töretlenül imádták rajongói a hatalmas mellbőségét meghazudtolóan mozgékony régésznőt. Eljöve november és eljöve jobbnál-jobb játékoknak áradata.

Megjelent az Unreal motort használó, korához képest gyönyörű látványvilágot felvonultató Wheel of Time, melynek egyedi varázslatrendszere kissé bonyolulttá tette a játékosok dolgát, de a legtöbb FPS-kedvelő azért szerette. Nem is tudom, melyik alkotást említsem előbb, mindenesetre '99 novembere a hálózati játékosok arany hónapjává lett, mégpedig a Quake III Arena és az Unreal Tournament szinte egyidejű megjelenése miatt. Mindkét játék kifejezetten színvonalas hálózatos öldöklést tett lehetővé, ám az idők folyamán a Q3A valamivel talán nagyobb népszerűségre tett szert – bár az UT-nek is máig jelentős rajongói bázisa van. A Quake III Arena sikeréhez járult az a tény is, hogy míg ezt a játékot egy lényegében alapjaitól újraírt grafikus motor hajtotta, addig az UT motorja az Unrealt is hajtó engine továbbfejlesztett változata volt. Ez a legplasztikusabban az utóbbi időben derült ki, amikor a mostanra már igencsak öregecske Q3 motorra épülően meglepően szép játékok jelennek meg (Star Trek: Elite Force II, Call of Duty, Jedi Academy). Amennyire fontos lépés volt a hálózatban játszható FPS-ek szempontjából az Arena megjelenése, ugyanolyan fontos volt a játékfejlesztés szempontjából a Quake 3 motor színrelépése. Már öt éve (!) jelennek meg rá épülően játékok (leginkább first person shooterek), és a címek sora csak mostanában fog elapadni. Bátran kijelenthető, hogy a Q3 engine a Q3 Team Arena kedvéért továbbfejlesztett változatával a játékipar eddig legtöbbet licencelt grafikus motorja. Igazi örökzöld, amely hidat vert a DirectX 6-os és 9-es korszakok közé. Ez mostanáig egyedülálló teljesítmény!

A Quake 3 motor mögött álló programozózseni, John Carmack szavai szerint a Doom 3-at meghajtó motor hasonló pályát fog befutni, mint elődje, és meghatározza a megjelenése utáni négy-öt év 3D-s játékainak képi világát. Ez a kijelentés merésznek hangzik, de ne feledjük, ez az ember egyszer már megtette azt, amiről most beszél! Csak jönne már az a Doom 3... A cikk írásakor legfrissebb információ alapján ez az eljövetel legeslegkorábban április közepén valósulhat meg. Bár... mivel a Half-Life 2 megjelenése nagy valószínűséggel ismét csúszik, ezúttal szeptember végére, meglehet, hogy az id Software is úgy gondolja, hogy ilyen körülmények mellett ő is tovább csiszolja műalkotását.

Az év meghatározó 3D grafikus chipkészlete a Riva TNT 2 volt, bár a Matrox G400 és az ATI Rage 128 Pro is komolyabb eladásokat produkált. Év végén azonban a GeForce256 készlet megjelenése újradefiniálta – egyelőre leginkább elméletben – a 3D-t megjelenítő hardver fogalmát.

Következő számunkban a 2000-es évet fogjuk tárgyalni.

**gale**

# HOMOK A GÉPEZETBEN

## Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

**"AZ OPTIKA MINDEN INFORMÁCIÓS ESZKÖZ JÖVŐJE... EZ LEGALÁBB HÚSZ ÉVES UGRÁST JELENT A DIGITÁLIS HARDVERFEJLESZTÉSBEN."**

**Aviram Sariel**
**az izraeli Lenslet Inc. alapítója és ügyvezető igazgatója a cége által kifejlesztett optikai processzorról**

### Optikai processzorok – ...és lőn világosság!

A mind fejlettebb gyártástechnológiával előállított, nap, mint nap megdönthetetlennek hitt teljesítményrekordokat átlépő sziliciumalapú chipek korában bizony nehéz megállni mosolygás nélkül a fentiekhez hasonló kijelentéseket. Optikai processzor? Újabb, a tudományos fantasztikumok világához tartozó fejlesztés, amely még évekig (vagy évtizedekig) nem lesz ütőképes állapotban, és még akkor is kétséges, hogy a katonai és tudományos alkalmazáson túl egyáltalán megjelenik-e normál kereskedelmi forgalomban – gondolhatná (joggal) a már sokat tapasztalt felhasználó. Ám ezúttal kivételesen tévedne, tudniillik a Lenslet optikai processzora megbízható források szerint már létező, kipróbálható és hamarosan meg is vásárolható (!) termék.

Az izreli fejlesztők megoldásának központi eleme egy olyan nanoméretű fotonikus kristály, amely a rajta elhelyezett parányi réseknek köszönhetően optikai félvezetőként viselkedik. Sok más egyedi tulajdonsága mellett a fotonikus kristály nemcsak előzetesen meghatározott frekvenciájú fény kiszűrésére képes, hanem arra is, hogy a fényt minimális veszteséggel továbbítsa, vagy megszakítsa (lényegében ki- és bekapcsolja) – vagyis máris előttünk áll a processzorarchitektúra tökéletes alapkomponense. Hogy milyen teljesítményre képes az első kereskedelmi forgalomban elérhető optikai DSP (Digital Signal Processor)? Nyolcbillió művelet per másodperc, egyenértékű egy szuperkomputerével, és ezerszer gyorsabb, mint napjaink standard processzorai. 256 lézer végez számításokat fénysebességgel... A stílusosan EnLight256 névre hallgató processzort feltalálói elsősorban nagyfelbontású radarokhoz, elektronikus hadviseléshez, repülőtéri csomagellenőrzéshez, videotömörítéshez, időjárás-előrejelzéshez és vezetékes telefonállomásokhoz ajánlják, ám az idő előrehaladtával valószínűleg hétköznapibb alkalmazásokhoz is megtalálja majd az utat.

Egyes iparági szakértők mindenesetre máris arról vizionálnak, hogy „lehet, hogy unokáink képtelenek lesznek elgondolni, hogyan is használhattuk azokat a hatalmas és súlyos elektronokat az IT-ben, amikor az agilis és lényegében tömeg nélküli fotonok sokkal hatékonyabbak. Akik azt gondolják, mindez lehetetlen, elég csak visszagondolniuk arra a forradalomra, amelyet ők maguk (vagy szüleik) is átéltek – ahogy a vákuumcsövet felváltotta az integrált áramkör!"

A fotonikus kristályokról a www.techweb.com, míg magáról az Enlight256 optikai processzorról a www.lenslet.com webcímen lehet részletesebben tájékozódni.

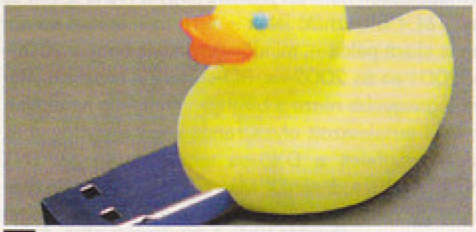
### IBM PowerPC 976 – Az Xbox új szíve

E hónapban sem maradtunk az új 64 bites processzorokkal kapcsolatos hírek nélkül: miután a múltkori számban részlegesen rehabilitáltuk az Apple G5 rendszereiben szolgálatot teljesítő IBM PowerPC 970-et, most annak utódjáról, a 976-ról kerültek nyilvánosságra érdekes infók. Egyes források nem kevesebbet állítanak, mint hogy ez a 65 nanométeres gyártástechnológiával előállított, dual-core (vagyis egyetlen lapkára két processzormagot integráló) chip lesz az elkövetkezendő években megjelenő Xbox 2 játékkonzol szíve.

### apróhírek

**Bill Clinton** nem internetfüggő! Ezt jól bizonyítja az is, hogy mindenki kedvenc amerikaija, a „rock'n'roll életérzés jelenlegi legismertebb megszemélyesítője" (idézet Marilyn Mansontól) nyolc éves elnöksége alatt mindössze két e-mailt küldött el hivatali számítógépéről. Az elsővel a rendszer működőképességét tesztelte, a másodikban régi példaképének, a már a Gemini-programban is részt vevő John Glenn űrhajósnak gratulált jubileumi űrrepülése alkalmából. Ez – ha jól számolom – 0,00068446 email/napos átlagot jelent. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy egészen más végeredményt kapunk, ha az elnöki hivatal egészének levelezését vizsgáljuk, az ugyanis 40 millió üzenetet kezelt le a röpke 2922 nap alatt, lényegesen látványosabb, 13689,25 email/napos átlagot produkálva...

**Valószínűleg elsősorban** az állatbarát és gyermeki lelkülettel megáldott számítógép-tulajdonosoknak kívánt a kedvében járni a Solid Alliance nevű japán cég, amely nemrégiben egy kacsát formázó, USB interfésszel ellátott tárolóeszközt (i-Duck) dobott piacra. Az i-Kacsa kapacitása 16-tól 256 MB-ig terjedhet, csatlakoztatott állapotban pedig színes (kék, rózsaszín és sárga) fény kibocsátására is képes. Hápogni egyelőre nem tud... Ám már ennyi is világosan jelzi: végre-valahára lejárt a tömeggyártásban készült, fantáziátlan USB-kulcsok kora – jön az i-Duck, jönnek az USB-kacsák... Háp-háp!



Ez fájhatott a kacsának

Ez még nem az Xbox Next, hanem a kristály változat

Ha a 970-ről az elmúlt hónapban azt állítottuk, hogy az az IBM Power 4 szerverprocesszor egyszerűsített, multimédia-variánsa, nem mondhatunk mást a 976-osról sem, amely a hamarosan megjelenő Power 5-ből eredeztethető hasonlóképpen. Az IBM – Microsoft együttműködés sajátosságát (azon túl, hogy a két cég egymás legnagyobb riválisa a szoftverpiacon) az adja, hogy a Sonyval kooperálva a Nagy Kék fejleszti a PS3 központi egységének szánt Cell kódnevű chipet is.

Ha már szóba került az Xbox 2, nem állhatom meg, hogy az ahhoz tervezett ATI 3D gyorsítóval kapcsolatos híreszteléseket ne osszam meg az érdeklődőkkel: ennek az R500-as architektúrára épülő, 256 bites memória-interfésszel ellátott vezérlőnek állítólag 512 MB RAM kezelése sem okoz gondot (bár költséghatékonysági szempontok miatt a végleges verzió valószínűleg csak 256 MB-ot tartalmaz majd). A chip természetesen támogatja a DirectX9-es pixel és vertex shaderek 3.0-s változatát, továbbá kompatibilis a Microsoft következő operációs rendszerében, a Longhornban debütáló DirectX 10-zel, teljesítménye pedig elegendő a HDTV felbontások teljes képernyős élsimítással történő megjelenítésre is.

## Michael Crichton a futurológia buktatóiról – az író, ha mikrofonhoz engedik

Az „intuitív lineráris" és „történelmi exponenciális" jövőképek küzdelme mindig is rovatunk legkedveltebb témái közé tartozott, így nem kis örömmel értesültem arról, hogy a meglehetős népszerűségnek örvendő Michael Crichton (többek közt olyan halhatatlan művek szerzője, mint az Androméda-törzs, vagy a Gyilkos Nap, egyúttal olyan, finoman szólva felejthetőké is, mint a Zaklatás, és az Őslénypark, vagy a lányok nagy kedvencének számító Vészhelyzet) egy januári amerikai tudományos konferencián tartott, tréfás című (Alien Caused Global Warming) előadásában pontosan azt a problémakört boncolgatta. Az orvosból lett íróból lett jövőkutató véleménye szerint:

"Gondoljunk vissza az 1900-as év embereire, mondjuk New Yorkban. Ha aggódtak volna a 2000. év embereiért, pontosan mire is irányult volna aggódásuk? Valószínűleg erre: Honnan szereznek elegendő lovat? És mit kezdenek a megnövekedett mennyiségű lótrágyával? A lovak okozta környezetszennyezés igen komoly problémának számított 1900-ban, gondoljunk csak bele, mennyivel rosszabbá válhatott volna mindez egy évszázaddal később, ha ezt a sok embert továbbra is lovakkal kellene szállítani. Ám természetesen néhány éven belül már senki sem használt lovakat, a sportolást kivéve. 2000-ben Franciaország energiaszükségleteinek 80 százalékát olyan energiaforrásból elégítette ki, amely teljességgel ismeretlen volt 1900-ban. Németország, Svájc, Belgium és Japán energiatermelésének több mint 30 százaléka származik ebből a 1900-ban ismeretlen forrásból. Ne feledjük, az 1900-as év emberei nem tudták, mi az az atom. Nem ismerték a szerkezetét. Hasonlóképp nem tudták, mi is az a rádió, vagy a repülőtér, a mozi, a televízió, a komputer, a mobiltelefon, a sugárhajtású repülőgép, az antibiotikum, az űrrakéta, a műhold, az MRI, ICU, IUD, IBM, IRA, ERA, EEG, EPA, IRS, DOD, PCP, HTML, az internet, az interferencia, a visszajátszás, a távirányító, a digitális tárcsázás, a génterápia és sebészet, egyáltalán a gének (!), a ponthegesztés, a hőérzékelő, a bipolárítás, a Prozac, ergonomikus kezeslábasok, a lapdancing, az e-mail, a magnó, CD-k, légzsákok, a plasztik robbanóanyag, műanyagok, robotok, autók, liposzukció, a transzdukció, a szupravezetés, az otthoni műholdvevő, a step aerobic, a twelve-step, az ultrahang, a nejlon, a rajon (műselyem), a teflon, az üvegszálas optika, a katéter, a lézersebészet, a laparoszkópia, a korneális- és vesetranszplantátum, az AIDS... Ezek egyike sem jelentett senkinek semmit az 1900-as esztendőben! Nem tudták volna, hogy miről is beszélünk.

És most – mondják meg nekem, meg tudják jósolni, milyen lesz a világ 2100-ban? Mondják meg, érdemes egyáltalán gondolkozni rajta? A jelenlegi modelljeink mind a jelent vetítik a jövőbe. Mondhatni beléjük van kódolva a hiba! Mindenki, aki valaha csak egy percet is szánt a problémának, tudja ezt."

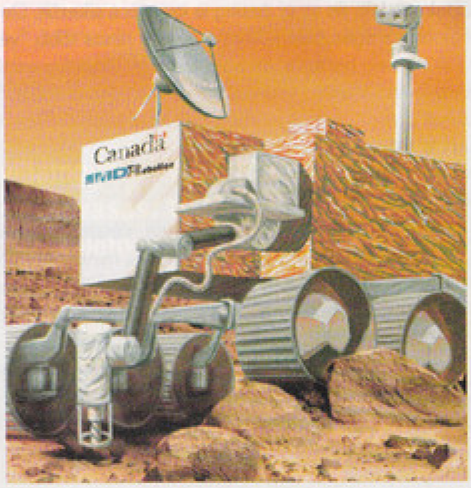
Az előadás teljes szövege elérhető a www.crichton-official.com webcímen.

**Joshua**

Michael Chrichton: őslények és futurológia

**A Toshiba mérnökei** olyan merevlemezt fejlesztettek ki, melynek tányérátmérője alig 0,85 inch, kapacitása pedig 2-től 3 GB-ig terjedhet. A félreértések elkerülése végett: ez nem valamiféle flash memória, hanem minden megszokott mechanikus komponenst (fej, tányér, motor stb.) tartalmazó, valódi HDD. A Japánban előreláthatólag 2005-ben megjelenő apróság nagyjából egy húszforintos méretével megegyező nagyságú tárgy!

**Az amerikai űrügynökség** munkatársain túl világszerte NASA-szimpatizánsok milliói követhették nyomon egyenes adásban a nemrégiben landolt, Spirit névre hallgató Mars-szondával kapcsolatos fejleményeket. Ezek nem nélkülözték a drámaiságot sem: a felszíni egység (Mars Rover) egy ideig finoman szólva is kevéssé volt reszponzív a földi irányítóközpont parancsaira. Az ok? A legvalószínűbbnek tűnő feltételezés szerint a memória szűkössége. Bizony-bizony, a NASA-tudósai is elkövették azt a PC-s körökben igen gyakori hibát, hogy a frenetikus számítási teljesítmény mellé nem társították elegendő mennyiségű RAM-ot. Mindez (elsősorban a flash memóriában tárolt fájlok nagy száma miatt) a RAM túltöltését, majd a rendszer működésének bizonytalanná válását eredményezte, amelyen a földi mérnökök a flash memória teljes kiiktatásával igyekeztek segíteni – több-kevesebb sikerrel.



**Már megint a Toshiba:** a japán cég újdonságai közé tartozik egy olyan párna is, amelyet nemcsak hangtovábbítás képességével, hanem vezeték nélküli hálózati hozzáféréssel is felruházták. A párna a speciális hangszórók által keltett hangot a felhasználó koponyája segítségével közvetlenül a belső fülbe továbbítja, anélkül, hogy azt mások hallhatnák! A megoldás állítólagos nagy előnye, hogy a fejhallgatótól eltérően nem zárja ki a külvilágot, vagyis a felhasználó minden további nélkül képes meghallani az ajtócsengő, vagy egy telefonhívás hangját is. A zenehallgatás az integrált infravörös hálózati chip segítségével lehetséges.

Üdv arcok, itt a PC Guru megújulástól számított második levrovja (oké, legközelebbre kigondolunk valami frappánsabb felvezetést...). Januárhoz képest igen aktívak voltatok, a leveláradat szinte elsöpörte szerkesztőségünk valamennyi tagját, ahol a fő témát természetesen a designváltás jelentette. Önbizalomhiányban szerencsére nem szenvedtünk eddig sem, mégis jó volt látni azt a sok pozitív észrevételt, ahogyan az arculatváltásra reagáltatok. Ki merjük jelenteni, ennyire kevés negatív hangvételű visszajelzés még egyetlen hazai magazin egyetlen designváltást sem kísérte – vagy még sokkhatás alatt álltok, vagy ennyire beletrafáltunk... mi az utóbbiban reménykedünk. Van még egy jó hírünk: hála nektek, a karácsonyi számunkkal ismét sikerült túllépnünk a húszezres eladott példányszámot, ami még egyetlen más magyar játékmagazinnak sem sikerült – köszönjük! Na de elég az öntömjénezésből – még a végén azt hiszem, ez nem is a mi újságunk... – nézzük a hónap termését, lássuk a (többnyire virtuális) borítékokat.

## Vérmókusok, utolsó felvonás

Tiszteletem az új csapatnak!
Megvettem az idei év első PC GURUját és örömmel tapasztaltam, hogy páran visszatértek a régi csapatból. Csak gratulálni tudok ehhez a számhoz, nagyon tartalmas lett, és az új desing is igen jóra sikerült. De a legjobb az egészben a levrov. Végre nincs több "vérmókus" meg barátaik, erre vártam egy éven keresztül. Köszönöm! Esetleg lehetséges-e a közeljövőben, hogy páran a régi csapatból még visszatérnének? Sok sikert kívánok a továbbiakban is!
Andris

**Na akkor utoljára még egyszer visszakanyarodnék ezen lényekhez: az igazsághoz mindenképpen hozzátartozik, hogy bár a vérmókusokat mi sem nagyon értettük, mégis voltak, akik szerették őket... ennek ellenére sietve megnyugtatnám a többséget: nem jönnek vissza. Mint ahogy feltehetően nem jönnek vissza a régi csapatból sem többen – akinél erre egy szikrányi esély is volt, mostanra már itt van. Köszönjük a jókívánságokat.**

## Ötletbazár

Helló!
Gratula! Az újság nagyot javult. Lenne néhány ötletem:
- A Homok a gépezetben rovat nekem sokkal jobban tetszett ][redenc szerkesztésében. A hardver hírekről kapunk bőven elég tájékoztatást a Hardver rovatban, talán jobb lenne, ha ez a rovat inkább a Külvilág témához tartozna. Inkább a tudomány egyéb területein felmerülő újdonságokról írjatok itt! **(Izé, de hát azokról írunk...)**
- A különböző technológiákról szerintem sokan nem tudják, hogy mit jelentenek. Ilyenek: motion capture, cell shading, bump mapping, stb. Ezekről írhatnátok egy-két cikket, amikben megmagyarázhatnátok, hogy mik ezek. **(Kívánságod parancs: Laa-Yosh a múlt hónapban a filterezés, most pedig az antialiasing témakörét járta körül. Még néhány hónap, és minden szakkifejezés ismerős lesz!)**
- A mobilokról ne írjatok annyit! **(A mostani nulla oldal megfelel?)**
- Legyen egy kicsit átláthatóbb az elején a hírek rovat!
- Én szeptembertől vagyok előfizető, és osztálytársam ajánlására lettem az, tehát nem tudok semmit a Kettészakadásról. Biztos vannak új olvasóitok, leírhatnátok, hogy mi történt! (Vagy ne hánytorgassuk a múltat?) **(Inkább ne)**

Néhány dolog, ami jobb a váltás után:
-Igazságosabbak az értékelések. Nagyon korrekten értékeltetek a bests of 2003-ban. ][redenc felháborítóan alacsony értékeléseinek is vége. Greg5-nek meg szóljatok, hogy próbálja a jót is meglátni a játékokban. A Jedi Academy 79%-ja egy kicsit kevés (ha már az Etherlords 2 80%-ot kapott.
- A vérmókusoknak annyi! Hurrá! Soha nem értettem, hogy hogyan kerülhettek be az újságba ilyen hülyeségek.
- És még sok apróság.
Valószínűleg tele van a levov levelekkel, ezért nem leszek nagyon szomorú, ha nem tesztek be, de azért válaszoljatok!
Galaxy

**Kedves Univerzum! Érdekes amit ][redencről írsz, mi legtöbbször homlokegyenest az ellenkezőjét éreztük, és túlzott százalékértékei miatt molesztáltuk. Abban igazat adunk neked, hogy Greg5 a szigorúbb cikkíróink közé tartozik, de a Jedi Academy értékelésével messzemenőkig egyetértünk. Ha megnézed a www.gamerankings.com-ot láthatod, hogy a világsajtó átlagban 80%-ra értékelte a játékot, ahhoz képest azért nem gyaláztuk le olyan nyomasztóan.**

## Teljes játék

Csá GURU team. Lenne egy ötletem a teljes játékhoz. Settlers 3. Tök jó stratégia és élvezetes játék. Mit gondoltok? Elnézést a kritikáért de egy újság akkor a legjobb, ha az is van. Kezdek hozzászokni. Egy-két helyen összefolynak a cikkek. Valahogy próbáljatok elválasztani. Kérlek válaszoljatok. Mit gondoltok a teljes játék ügyében? A Guru legyen veletek.
Clein

**Szia Clein, nekünk is van sok jó ötletünk a teljes játékhoz, majd meglátjátok micsoda címek jönnek itt még az idén. Példának okáért itt a következő hónap Cultures 2-je, ami elég közel áll az általad is említett Settlers-sorozathoz.**

## 100 Ft

Azt mondtátok, hogy az árakat nem emelitek! Ehelyett 100 Ft-tal emelkedett (nem mintha zavarna)! Tudom erre azt mondjátok, hogy van 13. szám. Hogy lesz ez az előfizetésnél? (na abbahagyom a kritikát) Szép az új design. A betűk szerintem kicsit agresszívek (még szokom őket)! Az újság tartalmilag nagyon király, habár

## KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

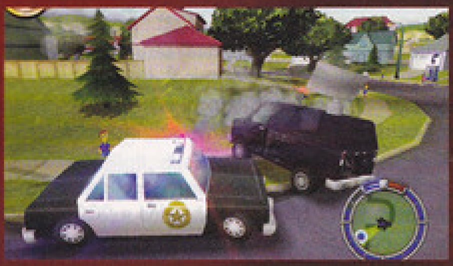
A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség Gere Dávid alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

"Mindenki siet, ha megjelenik a PC Guru!"

További dobogós megoldások:

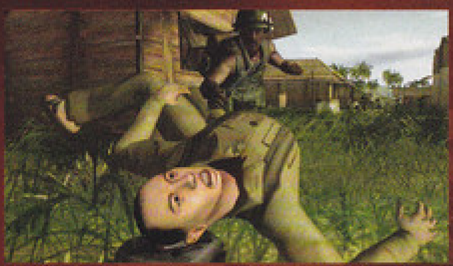
"Asszem Simpsonék meglátták a kölyök kezében egy PC Gurut!"
Horváth László

"The Simpsons: Hot Pursuit"
Lakó Dávid



A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti Chrome játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



a Grillót és a vérmókusokat hiányolom, de a többi überel mindent! Egyszóval TETSZIK az újság!
Üdv.: Speedy

**Hohohóóó! Az a bizonyos 100 Ft-os áremelés majd fél éve történt – sőt, az első Guru indulóárához képest pláne sokat emelkedtünk –, de idén a megújulással és a globális ÁFA- meg áremelési trenddel (apropó mondtuk már, hogy van saját Trend különszámunk?) szemben nem változott a lap ára. Az előfizetésnél 12 számra fizettél elő, tehát dátum szerint majd egy picit korábban lejár az előfizetésed – de nyugi, fogunk szólni időben, van erre egy szép nagy iroda sok kedves lánnyal, terjesztésnek hívják, ők figyelnek mindenkire. Agresszív betűk? Ez tetszik! Inkább azok legyenek agresszívak, mint a vérmó… huhh, majdnem kimondtuk…!**

## Nyeremény

Lenne egy apròcska kérdésem: azok a DVD-k, melyeket meghirdetettek, azok egyáltalán megérkeznek azokhoz, akik voltak olyan szerencsések bekerülni az ötszáz közé, azok egyáltalán még megkapják? Ezt azért kérdezem, mert már kíváncsi vagyok, hogy még megkapom a PC GURU-tól vagy vegyek máshonnan.
Üdvözlettel Kordik Tamás

**Feltétlenül! Aki kapott értesítést valamilyen formában, annak elküldtük a DVD-t. Ha nem érkezett meg, kérlek telefonálj be a terjesztésre, mi meg majd nyakoncsapjuk a postásokat.**

## Nyeremény még egyszer

Szeva, PC GURU!
A ma rendezet Mamutban lévő versenyen én lettem a 3. helyezett és a félévi PC GURU előfizetést nyertem. Azt szeretném megkérdezni, hogy melyik hónaptól küditek az újságot? Nagyon király a PC GURU!!!!!!!!!!!!!!!!!
Köszönettel: Luttner René

**Szia, gratulálunk még egyszer! Jó kis buli volt, igaz? Akkortól küldjük az újságot, amikortól kéred, ha nincs extra igény, akkor pedig a következő számtól. Aki kimaradt a mókából, mindenképpen jöjjön el a legközelebbi Battlefield-partinkra!**

## Reklám

Hi PC GURU team! Légy szives tegyetek be az újságba, mert ez bárkinek szól. Curzorokat, Smilykat, E-mail bélyeget lehet letölteni: www.curzormania.com

**Ezt csak azért tettük bele, mert kíváncsiak voltunk hányan tudják, mi az az e-mail bélyeg. Viszont a címet sikeresen elírtad, szóval aki ilyesmire gerjed, a www.cursormania.com címen nézelődjön inkább.**

## Agyvérzéses öngyulladás

Üdvözlöm a Stábot !
Nemrég megvásároltam a PC-GURU hármas összevont számát, mely a régebbi számokat tartalmazza. Biztos tudjátok, miről van szó. Tehát történt az a szörnyűség, hogy a Fallout Tactics nevezetű – egyébként istenkirály – játékot nem tudtam installálni. Némi vizsgálódás után rájöttem, hogy a 2-es CD-n – merthogy ugye 3 CD-s a stuff – az egyik file olyan szinten sérült, hogy majd lehidaltam. Semmilyen műveletre nem reagál, az installer sem tudja felmásolni, max. lefagy. Túl vagyok egy lelki összeomláson, egy világvégén, három öngyilkossági kísérleten, meg egy öngyulladáson. Úgyhogy a posztapokaliptikus hangulat már adott.
Szóval tőletek kérnék segítséget, vagy ötletet. Türelmetlen várokozásom fészkes fenéje által emésztve:
Crywol
UI: Tényleg nagyon siessetek a válasszal, mert elepedek itt a cuccosért.

**Élsz még? Huh! Szóval mielőtt kötéllel a kezedben gyanúsan kezdenéd méregetni a környékbeli fák masszívabb ágait, egyszerűen küldd vissza / hozd be a szerkesztőségbe a hibás lemezt, és kapsz egy másikat helyette (ha bejössz, meg is nézzük neked, nehogy újabb harakiri roham törjön rád, ha az sem menne).**

## Krájcsek kézirat vagy valami hasonló…

Kedves Hancu!
A 2004/1-es számban a 67-ik oldalon a szövegdobozban kimaradt a címe annak az oldalnak, ahol a Voynich-kéziratról lehetne többet megtudni. Ezt szeretném megtudni!!
THX Farkas László

**Gratulálunk, titkos játékunk (ki találja meg a direkt lemaradt címet és jelzi hiányát) első nyerteseként elküldjük neked a kéziratot… na jó nem (hehe), a cím: www.voynich.nu – a becsúszott malőrért bocsánat.**

## Korábbi teljes játékok

Sziasztok!
1 olyan kérésem lenne, hogy el tudnátok-e esetleg küldeni nekem a PC Guru korábbi számaiban megjelent játékok listáját (már amiből még létezik néhány példány), ill., hogy ezeket a korábbi számokat milyen áron lehet beszerezni, és hogyan (személyesen)? Azt tudom, hogy rendelni lehet. Igazából az főleg az FPS jellegű játékok érdekelnének. Tudom, hogy vannak PC Guru játékkollekciók is. Esetleg, ha létezik, ezekről is küldhetnétek 1 listát, hogy mely kollekciókat lehet még beszerezni, ill. ezekben mely játékok találhatók meg! Előre is köszi a választ és a segítséget! További jó munkát! Az újság új dizájnja nagyon király! Csak így tovább, és sok sikert!
Üdv!
Zsolt

**Helló Zsolt, a PC Guru korábbi teljes játékainak listája minden egyes DVD-n megtalálható, a cikkarchívum excel file-jában keresd. A játékkollekciók ügyében javaslom hívd a lányokat a terjesztésen, ők tudják melyikből van.**

## Teljes játék

Kedves PC GURU!
A januári számhoz adtak egy játékot: Soldiers of Anarchy. A telepítés után kért egy kódot, és azt írta, hogy a cd tokon található, de nem volt rajta. Hol keressem? Kérem írják meg!
F.Bence

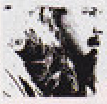
**El akartuk kerülni, hogy a kódok kérdéséből még egyszer probléma legyen (pár hónapja a zacskóra volt nyomtatva, nem is találta meg senki), ezért beleraktuk az újság hatodik és kilencedik oldalára is. Erre tessék, ez a program arra utasít, hogy a zacskón keressék. Na nembaj, ebből is tanultunk megint, szóval a kód az említett oldalakon található. Sőt, ezentúl, ha kódkéregetős játékunk lesz, annak is arrafelé (a DVD tartalom és a teljes játékot bemutató cikk) keresd a kódját.**

**Tengernyi levél van még, ám a hely vészesen elfogyott! Találkozunk jövő hónapban, a megújult PC Guru harmadik levrovjában!**

**Sziasztok,**
**Julius/Sasa/Hancu**
**levrov@pcguru.hu**

# MOZI

## MAGYAR VÁNDOR



**Rendhagyó módon ezúttal nem az aktuális hollywoodi szuperprodukciók kerültek a filmrovat hasábjaira, hanem az év hazai vonatkozásban legnagyobb filmes eseményére, a 35. Magyar Filmszemlére koncentrálunk. A számtalan alkotás közül három nagyjátékfilmet emeltünk ki, melyek számot tarthatnak érdeklődésetekre, és tartalmas szórakozást nyújthatnak a 2004-es évre.**

Herendi Gábor 2001-ben robbant be a köztudatba Valami Amerika című produkciójával, ami hosszú idő óta az első olyan magyar film volt, mely a művészi értékeket a háttérbe szorítva, kifejezetten a szórakoztatásra koncentrált. A reklámok világából érkező rendező igazán pörgős, humorban gazdag, bár butácska történettel lepte meg a nézőket, akik a másfél órás könnyed kikapcsolódást az utóbbi idők legnagyobb nézőszámával hálálták meg. A szakma fanyalgott ugyan, de valamilyen szinten mégis elismerték a mozit, és mindenki kíváncsian tekintett a jövőbe, vajon mivel rukkol elő legközelebb a negyvenes éveiben járó, mégis fiatalos direktor.

2/5

Tavaly kezdtek el csordogálni az első információk a második filmről: „történelmi road-movie" – suttogták a bennfentesek, és az érdeklődés egyre nőtt, hiszen Monthy Pyton örök klasszikusához, a Gyalog-Galopphoz hasonlították a készülő alkotást. Lassacskán érdekes részletek kerültek napvilágra: a hét vezér áll a középpontban és a magyar történelmen átívelő vígjáték születik a kamerák előtt. December végén már kézzelfogható közelségbe került a premier, hiszen országszerte hirdették: „Vigyázat! Jönnek!".

Mostanra minden mozi műsorán megtaláljuk a filmet, bárki bátran nekigyürközhet az új kalandnak. A lendület viszont megtörni látszik: hiába a tömérdek ismerős arc (Szabó Győző, Szervét Tibor, Gesztesi Károly, Seress Zoltán…) a rengeteg ígéretes cameo (Kovács „Koko" István, Gálvölgyi János, Pindroch Csaba…), a forgatókönyv hibáit nem képesek palástolni az egyébként tehetséges színészek. Harmat Gábor munkája gyenge poénokkal operál, és nem átallja többször is megismételni azokat. Amikor pedig a cselekmény kifogy a szuszból, a film hatalmas videoklippé alakul, s az utolsó félóra szinte csak zenés betétekből épül fel. Mindezt tetézi a végkifejletben felbukkanó reklámtenger, ami a legjószívűbb filmbarátot is képes kihozni a sodrából. Az ígéretes alapötlethez sajnos gyenge megvalósítás társul, a mozi összeroppan saját híre, az elnagyolt cselekmény, és az időnként roppant színvonaltalan megoldások alatt.

Kétségtelenül hatalmas elvárások előzték meg a Magyar Vándort, de ez nem lehet indok az összecsapottságra. Herendi Gábornak igencsak össze kell szednie magát, ha vissza akarja állítani megtépázott hírnevét. Sebaj, mi drukkolunk neki, legközelebb biztos jobb lesz!

**Összegzés:**
A második próbálkozás nem ér a Valami Amerika nyomába, alulról súrolja a B kategóriát, de ettől függetlenül várjuk a harmadik nekifutást.

## SZEZON

Török Ferenc 2001-ben hívta fel magára a figyelmet a Moszkva térrel. A sajátos nosztalgiaérzést, a szimpatikus szereplőket rögtön szívükbe zárták a nézők, akik a rendszerváltást fiatal szemmel bemutató mozit azóta is az elmúlt évek legjobbjai között tartják számon. Bár az érdeklődés nem volt akkora, mint a Magyar Vándor esetében, a szakma és a rajongók egyaránt kitüntetett figyelemmel várták, mit hoz ki a tehetséges rendező második egész estés munkájából. A kedélyeket csillapította a Jött egy buszban bemutatott kisfilmje, a Cipők, ami a várthoz képest igencsak gyengére sikerült. A Szemle versenyprogramjában szereplő Szezonnal azonban újra megvillantotta oroszlánkörmeit, bár nagy valószínűséggel nem számíthat akkora közönségsikerre, mint előző filmjénél.

3/5

2003 nyarán járunk, két fiatal elindul otthonról munkát találni, és úgy gondolják, erre a legmegfelelőbb hely a Balaton, ahol szembesülniük kell azzal a helyzettel, amivel manapság minden fiatalnak meg kell küzdenie: a jövő sokkal bizonytalanabb, mint gondolnánk, s csak azok lehetnek nyertesek, akik túlteszik magukat a vesztes csatákon. A Szezonban már nyoma sincs annak a lazaságnak, ami annak idején a Moszkva tér legnagyobb erőssége volt. Ezt a mai kor már nem teszi lehetővé, és sokaknak éppen ez fog negatívan csengeni, hiszen többen hasonló jellegű mozira vártak. Ezzel szemben teljesen új megközelítésű történetet kapunk a mai magyar valóságról, mely leginkább a fiatal felnőttek problémáira koncentrál. Mindez hitelesen, kiforrott rendezői munkával, kidolgozott karakterekkel valósul meg, ám azon alapvető hibával, hogy nem képes kiemelkedni a hasonló filmek csoportjából, csupán újabb tagja lesz annak.

**Összegzés:**
Időszerű, realista történet kilencven percben a mai fiatalokról, lehetőségeikről, problémáikról, a felnőtt élet kezdő lépéseiről, sablonok nélkül, a valósághoz igazítva.

## DEALER

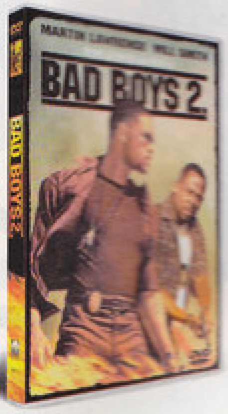
„Filmkészítés közben le kell mondani bizonyos dolgokról, és néha ezek pont a nézők" – nyilatkozta Fliegauf Benedek legújabb rendezéséről. A fiatal direktor nem túlzott nagyon, a drogok világába kalauzoló alkotása bizony nem ígér könnyed szórakozást – „köszönhetően" majd három órás hosszának, és nem mindennapi történetének, egy drogárus hétköznapjairól. Mielőtt beülnénk a moziba, jobb, ha elfelejtjük a hasonló próbálkozásokat övező sablonokat, és felkészülünk valami teljesen újra. A Dealer nem osztogat színes álmokat és illúziókat, nem kecsegtet csalfa reménnyel. Amit látunk, az a csontig hatoló, csupasz valóság – igaz, kicsit sarkított formában. Szembesülünk a kábítószerek kegyetlen világával, tabuk nélkül, nem kímélve senkit és semmit. Fliegauf filmje nem csak történetével hat a közönségre, képi világával is igyekszik maga alá gyűrni nézőit. A látványból szinte teljesen száműzték a színeket, a szürkeség letaglóz, a rendező szándékosan lassú mederben tartja a cselekményt, megteremtve azt az atmoszférát, amit még nagyon sokáig nem fogunk elfelejteni. A főszereplő (Keresztes Felicián) alakítása kezdetben ellenérzéseket szülhet, de ahogy halad előre a film, úgy olvad bele a cselekménybe, bebizonyítva: tökéletes választás volt a karakterre.

4/5

A rendező korábbi munkáival (Rengeteg) is bizonyította, hogy nem kifejezetten a közönségfilmek felé vonzódik. Alkotásai nem nevezhetők könnyednek, de a művészfilmek azon kategóriáját képviselik, melyek az egyszeri mozinéző számára is befogadhatóak, kivételes élménnyel gazdagítva tapasztalatainkat, többet nyújtva egyszerű szórakozásnál.

**Összegzés:**
Húsba vágó alkotás, korlátok és remények nélkül, erős idegzetű, 18 év feletti nézők számára!

# DVD




## BAD BOYS 2 (2 LEMEZ)

**Rendező:** Michael Bay
**Szereplők:** Martin Lawrence, Will Smith, Peter Stormare, Joe Pantoliano, Gabrielle Union, Jordi Molla
**Hang:** magyar, angol, olasz (Dolby Digital 51)
**Extrák:** lásd a cikkben
**DVD start:** március 2
**Forgalomba hozza:** Warner Home Video

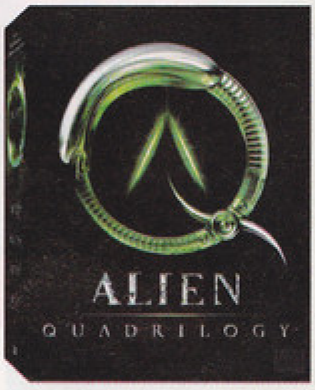
Az 1995-ben megjelent Bad Boys az év egyik legnagyobb durranásának bizonyult és a legelismertebb popcornmozi-rendezők közé emelte Michael Bayt, aki Bruckheimer bizalmát élvezve ez ideig további négy filmet (A szikla, Armageddon, Pearl Harbor és Bad Boys 2) készíthetett. A Bad Boys második része az előd bevált receptjét követve ismét a város két legjobb és legviccesebb rosszfiújának (Martin Lawrence és Will Smith) játékára és humoros párbeszédeire épít. A srácok kalandjai során ismét kocsik törnek, golyózáporok süvítenek, és poénbombák robbannak. Bay az első részhez hasonlóan végletekig kiszámítható forgatókönyvvel (egy maffiaháború közepén a kiégett drogbáróval folyatott macska-egér harc Miami utcáitól Kubáig), átlagon felüli operatőri munkával, valamint hébe-hóba gusztustalanul brutális jelenetekkel bombázza a nézőket. A Bad Boys 2 nem tudott és minden bizonnyal nem is akart túlnőni saját kliséin. Ismét humoros és akciódús popcornmozit kaptunk, amely a műfaj rajongóin kívül minden bizonnyal senkit sem fog lázba hozni.

**3/5**

**Extrák:** A film duplalemezes extra változathoz képest sajnos nem túl sok és nem is túl érdekes háttérinformációt tartalmaz. A szokásos filmelőzetesek és sztoriboardok mellett hét kimaradt jelenettel, néhány izgalmas rövidfilmmel, egy videoklippel, valamint a második lemez nagy részét felölelő, több mint egy órás Így készült a Bad Boys 2 dokumentumfilmmel és egy rövidebb werkfilmmel találkozhatunk. Fontos megjegyezni, hogy a lemezen található extrák magyar felirattal lettek ellátva!

## ALIEN QUADROLOGY (9LEMEZ)

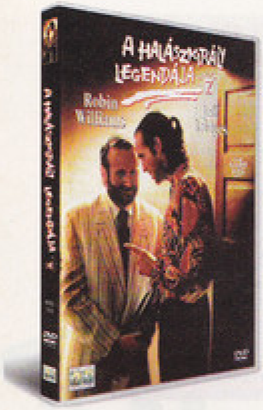
**Rendező:** Ridley Scott, James Cameron, David Fincher, Jean-Pierre Junet
**Szereplők:** Sigourney Weaver, Charles S. Dutton, Charles Dance, Paul McGann
**Hang:** magyar, cseh, lengyel (Surround), angol (DD 51),
**Extrák:** lásd a cikkben
**DVD start:** február 24
**Forgalomba hozza:** InterCom




Február 24 az Alien-sorozat rajongói számára emlékezetes dátum lesz, mivel a filmtörténeti mérföldkőnek számító alkotás mind a négy darabja felújított képpel, hanggal, valamint hihetetlen mennyiségű extrával, díszdobozos változatban kilenc lemezen (több mint tíz órát kitevő bónusz anyaggal!) kerül újra kiadásra. A kiadvány különlegessége, hogy kizárólag a DVD megjelenés kedvéért az első és negyedik rész rendezői újra a vágóasztalhoz ültek, és az addig felhasználatlan jelenetekből építkezve kibővítették saját verzióikat. A harmadik rész esetében a Fincher korábbi vázlatai alapján vágta újra a filmet, amely így mintegy fél órával lett hosszabb. A második rész már korábban is létezett rendezői változatban, viszont az eredetileg moziban vetített verzióhoz eddig nem juthattak hozzá DVD-n a rajongók! Ebben a kiadásban mind a négy film eredeti és újravágott változata is megtalálható, ráadásul az eredeti változatok magyar szinkronnal is megtekinthetők. A kiadvány igazi pikantériáját a díszdobozba csomagolt kilencedik extra lemezen található töméntelen mennyiségű háttérinformáció szolgáltatja, melynek köszönhetően az Alien Quadrology méltán érdemelte ki a hónap legjobb DVD-jének kijáró címet.

**5/5**

**Extrák:** Az Alien Quadrology extrák tekintetében minden idők legimpozánsabb kiadványai közé tartozik. A minden egyes epizódhoz újra felvett audiokommentárok, a töméntelen számú dokumentumfilm, rendezői interjúk, filmelőzetesek, képgalériák, kimaradt jelenetek, a sorozat vizuális effektusairól készített filmek, és az olyan, eddig sehol nem látott extrák, mint Wincent Ward 14 perces Alien-víziója.




## A HALÁSZKIRÁLY LEGENDÁJA

**Rendező:** Terry Gilliam
**Szereplők:** Jeff Bridges, Robin Williams, Mercedes Ruehl, Amanda Plummer, David
**Hang:** magyar (mono), angol, francia, német, olasz, orosz, spanyol (Surround)
**Extrák:** lásd a cikkben.
**DVD start:** február 17
**Forgalomba hozza:** Warner Home Video

Terry Gilliam alkotása a rendező többi filmjéhez hasonlóan (Brazil, Félelem és reszketés Las Vegasban, 12 Majom), a kivételes és maradandó mozis élmények közé tartozik. A film Parryről, egykori történelemprofesszorról szól, aki hajléktalanként ódon kastélyokkal, lovagokkal és udvarhölgyekkel teli álomvilágban próbál belesimulni New York hétköznapjaiba. Élete gyökeres fordulatot vesz, amikor találkozik Jackkel, a New York-i rádió menő DJ-jével, akinek fölényes arroganciája jóvátehetetlen tragédiát okoz, és ezzel karrierje derékba törik. Kettejük találkozásával kezdődik a Halászkirály csodálatos legendája, a Szent Grál és a lelki béke modern kori kutatása. Ez a kedves humorral és szerelmi szálakkal átszőtt vigjáték mindenkihez szól, aki hisz a mindennapok csodáiban. A kiváló rendezés mellett mindenképpen meg kell említeni a film fő és epizódszereplőit Robin Williamst, Jeff Bridgest, Amanda Plummert és Mercedes Ruehlt akiknek elsöprő alakításai még maradandóbbá teszik Terry Gilliam feledhetetlen vigjátékát.

**4/5**

**Extrák:** A Halászkirály legendája extrák tekintetében hatalmas csalódást okozott. A csodálatos mű rajongói sajnos egyetlen bónusz sávval sem találkozhatnak, be kell érniük a kiváló, de mono magyar szinkronnal és a surround angol hangsávokkal. A puritán korong mentségére legyen mondva, hogy '91-ben a kiadók nem minden esetben készítettek werkfilmeket, így valószínűleg ez a felkészületlenség okozta a film vesztét – ám ettől függetlenül minimum egy rendezői kommentárt elvártunk volna...

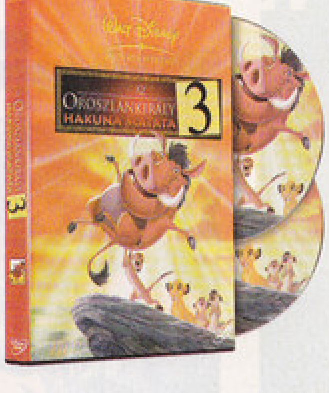
A minden idők legsikeresebb rajzfilmje címet egy évtizeden keresztül őrző Oroszlánkirály várva várt újabb folytatása nem a szó hagyományos értelmében vett új rész, inkább hiánypótló kiegészítő a klasszikus első részhez. A történet középpontjában ezúttal Timon és Pumba, és rajtuk keresztül a humor áll. Mindenki ismeri a kis Simba izgalmas, néha szomorú, mégis dicsőséges történetét. Mindenki tudja, hogy a világ egyik legsikeresebb rajzfilmjében hogyan csalta csapdába a gonosz Zordon a trónörökös kisoroszlánt, és hogyan áldozta fel életét fia megmentésére az állatok királya. Arra is mindenki emlékszik, hogy Simba világgá ment, abban a hitben, hogy apja haláláért ő a felelős, majd jósorsa két nagyszerű baráttal ajándékozta meg: Timonnal és Pumbával. Ami az eredeti Oroszlánkirály történetből viszont soha nem derült ki az, hogy hogyan teltek a száműzetés évei. Az Oroszlánkirály 3-ból végre megismerhetjük a történetet a varacskos disznó és a sivatagi kutya szemszögéből.

**4/5**

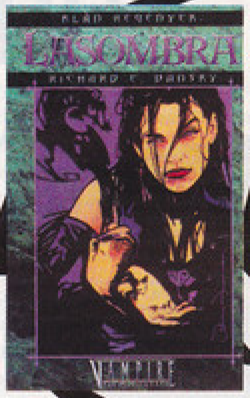
**Extrák:** Az Oroszlánkirály duplalemezes változatához hasonlóan a harmadik rész is számtalan extrával lett elhalmozva. A szokásos bónuszok (kimaradt jelenetek, videoklip stb) mellett, a gyerekek legnagyobb örömére három magyar nyelvű játékkal (Mickey vadászata, Rafiki kihívása, Keresd meg az arcát!) valamint szinkronizált kisfilmekkel találkozhatunk.

## AZ OROSZLÁNKIRÁLY 3 (2 LEMEZ)

**Rendező:** Brady Raymond
**Szereplők:** rajzfilmhősök
**Hang:** magyar, angol, cseh, görög (Dolby Digital 51)
**Extrák:** lásd a cikkben
**DVD start:** február 27
**Forgalomba hozza:** InterCom



# KÖNYV

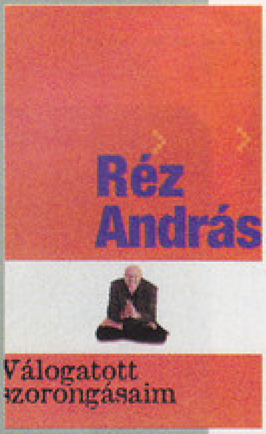



## RICHARD E. DANSKY
### LASOMBRA (KLÁNREGÉNYEK VI.)

**Kiadó:** Delta Vision

**3/5**

A sorozat hatodik kötetében a World of Darkness vámpírjainak különleges csoportját ismerhetjük meg, a Lasombrákat. A Szabbat vezetőinek tartott káiniták igen kellemetlen tulajdonsággal rendelkeznek. Képesek parancsolni az árnyékoknak, ezáltal a vérszívók társadalmának legveszélyesebb tagjai. A nevükkel fémjelzett történetben ismerős helyzetbe csöppenünk, ugyanis a Ventrue regénnyel párhuzamosan folyik a cselekmény. Lucita, a gyönyörű vámpírgyilkos új küldetést kap: egy szabbatista érsek fejére vadászik. Moncada kardinális egy templomost küld kétszínű leánya után, de mivel túlságosan is szereti gyermekét, Talleynek úgy kell megoldania feladatát – a célpontok megóvását –, hogy közben Lucitának haja szála se görbüljön… Kettőjük párharcát követhetjük figyelemmel; egyiküket a becsvágy hajtja, a másik megbízójának akar eleget tenni. Közben a háttérben továbbra is folyik a Kamarilla és a Szabbat játszmája az USA keleti partjának birtoklásáért. A Maskarádé-ellenes szövetség jelentős fölénnyel, egész pontosan egy árulóval rendelkezik, aki nagyban elősegíti a Kamarilla elleni küzdelmet. A fő szál ezúttal kicsit háttérbe szorul, de ettől függetlenül izgalmas olvasmány, mely tovább mélyíti a vámpírokkal kapcsolatos ismereteinket.

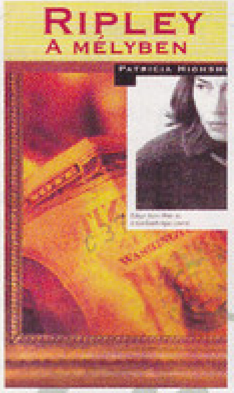



## RÉZ ANDRÁS
### VÁLOGATOTT SZORONGÁSAIM

**Kiadó:** Ulpius-Ház

**4/5**

Az, hogy Réz András, hivatásos megmagyarázó, és Havas Henrik után a világ második legokosabb embere könyvet ír, önmagában még nem meglepő. A cím – Válogatott szorongásaim – annál inkább. Én legalábbis nehezen tudtam elképzelni, hogy a létező összes médiában naponta feltűnő filmesztétának szorongásai lennének. Erről a könyv kiolvasása sem győzött meg, ennek ellenére remekül szórakoztam rajta. Színes Réz-kaleidoszkópot kapunk, esszék, humoreszkek, rövidebb-hosszabb elmélkedések követik egymást a lehető legváltozatosabb témákban. Nagymellű szőke csajok, macho pasik, valóságshow-k, horrorfilmek, foci, ezoterika, politika, reklámipar, egészséges életmód, XX. századi magyar történelem… mindenki megkapja a magáét a szerző utánozhatatlan, sziporkázóan szellemes stílusában. Még a számítógépes játékok is kaptak egy-két fejezetet, bár ez a PC Guru-olvasók számára vélhetőleg túl sekély lesz. Egyetlen bosszantó vonása a könyvnek, hogy a szerző szorgalmasan újrahasznosította benne az elmúlt években az IPM és a Playboy hasábjain megjelent cikkeit, így aki olvassa ezeket a magazinokat, sok túlságosan is ismerős anyaggal találkozhat a könyvben. Ettől eltekintve szórakoztató, néhol gondolkodtató, néhol fárasztó, de mindenképpen megér egy próbát.




## PATRICIA HIGHSMITH
### RIPLEY A MÉLYBEN

**Kiadó:** Geopen

**4/5**

Patricia Highsmith regényére pillantva a jobb memóriával rendelkezők és a filmrajongók a Matt Damon főszereplésével vetített Tehetséges Mr. Ripleyre, esetleg a Bolygó neve Halálra, azon belül is Sigourney Weaverre asszociálhatnak, de mindenképpen az első variációra tippelők találták el a helyes választ. (Anti)hősünk ugyanaz a Tom Ripley, akit a nagy sikerű moziban megismerhettünk, és örömmel jelentem, hogy szemernyit sem változott az emlékezetes találkozás óta. A cselekmény néhány év elteltével folytatja a celluloidon megismert előzményt: Tom a megszerzett vagyon birtokában éli a gazdagok gondtalan, nyugodt, de annál fényűzőbb életét. Azonban Mr. Ripleyről lévén szó, meg sem lepődünk, hogy itt-ott köze van piszkos, ám kellően jövedelmező ügyletekhez. Londoni barátai aktív képhamisítók, a bolt elég jól megy, de ahogy az lenni szokott, előbb-utóbb beüt némi kellemetlenség, esetünkben egy amerikai gyűjtő személyében. „Neked mindig vannak mentőötleteid, Tom" – érkezik a segélykérő levél, és hamarosan ismét a dolog sűrűjében találjuk magunkat… A több rangos irodalmi díjjal rendelkező írónő hű maradt ellentmondásos karakteréhez és nem hazudtolja meg önmagát. A gátlástalan főszereplő ezúttal is minden lehetőséget megragad, bárkit feláldoz, csak hogy elérje céljait. Veszélyes helyzetek tucatjai, váratlan fordulatok, érdekfeszítő történet, összességében egy izgalmas, magával ragadó olvasmány a könyv. Akiknek tetszett a film, vagy volt korábbi kalandja a szerzővel, azoknak tökéletes választás, de bárkinek bátran ajánlható, még ha egyáltalán nem is hallott a Ripley-univerzumról.

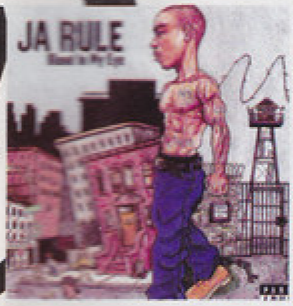
## BLOOD BOWL

**Társasjáték**

**4/5**

Nem tévedhetek nagyot, ha azt mondom, kis hazánkban is ismerősen cseng a Warhammer név, akár a szerepjáték, akár a róla elnevezett, hatalmas terepasztalokon játszódó csaták vonatkozásában. De talán kevesebben ismerik a szintén ehhez a márkanévhez fűződő másik társasjátékot, a Vérfocit. Nevével ellentétben kevesebb köze van a vérhez, mint a focihoz, bár nem állítanám, hogy teljesen mentes tőle. A játék nem más, mint egy focimérkőzés táblás játékra való levetítése, dobókockák és megannyi ólomfigura segítségével. Van két csapat – a gárdákat egy-egy edző irányítja, akik nem mások, mint maguk a játékosok – és mindkettőjük számára, a hagyományos focihoz hasonlóan, a cél a másik gólban történő legyőzése. Akárcsak a való életben, itt is az edzőnek kell összeállítani a csapatát, figyelembe véve ellenfele játékosait és annak faját. Bizony faját, mert ebben a játékban nem csak emberek, hanem orkok, törpék, elfek és még megannyi faj szerepet kap. Az alapkiszerelésben (Blood Bowl) megtalálható hat csapat leírása és természetesen a játék szabályleírása. A kiegészítésben (Death Zone) újabb hat csapat és rengeteg kiegészítő szabály található, úgymint hogyan játszunk hosszú ligákat, vagy a nézők és bírók szerepe a játékban. Összegzésképpen annyit, hogy a szerencsén kívül csapatunk felépítésének és stratégiánk ellenfélhez való alkalmazkodóképességének jelentős szerepe van a győzelemben. A játék egyetlen hátránya talán az, hogy összesen két ember játszhatja egyszerre.

# ZENE



> JA RULE
> BLOOD IN MY EYE

**Kiadó:** Universal

3/5

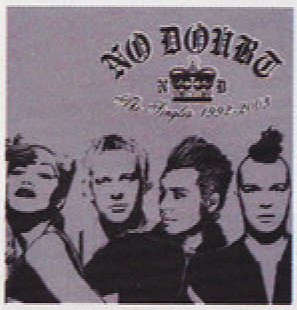
Az Államokban a zeneipar szinte teljesen összeolvad a filmiparral. Elég, ha csak Madonnára gondolunk, vagy Ice Cube-ra, aki mostanság inkább a vásznon produkálja magát, mint zenei fronton. Ha már rappereknél tartunk: náluk a legjellemzőbb, hogy lemezeik mellett hollywoodi produkciókban igyekeznek lenyűgözni rajongóikat. Ide sorolható Ja Rule is, aki a Steven Segal nevével fémjelzett Félholtból lehet ismerős. Ez nem is furcsa, hiszen itthon nem tartozik az élvonalba az általa képviselt zenei vonal. Az előadónak ez a negyedik saját munkája és előző lemeze óta tartozik az Államok felső kategóriás előadói közé. Ennek megfelelően többet hallani a balhéiról, mint a számairól, de ez a zene szempontjából elhanyagolható. A Blood in my Eye 16 trackkel kényezteti az R'n'B kedvelőit, ebből három intro és magvas gondolatokat tartalmazó összekötő szöveg. Ténylegesen 13 számmal gazdagodhatunk, közepesnek nevezhető színvonalon. Parental Advisory, durva szövegek, drogok, szex stb... A rap kedvelői bizonyosan jobban értékelik az összeállítást, de az egyszeri hallgató számára nem különbözik a többi, ezen vonalon dolgozó előadó lemezeitől. Újrahallgathatósága nem közelíti Eminem legutóbbi albumáét, így nyugodt szívvel csak a kemény magnak, és kifejezetten Rule-rajongóknak ajánlható.

> LOTR:THE RETURN OF THE KING
> THE SOUNDTRACK

**Kiadó:** Warner

5/5

Három éves utazás végére értünk januárban, ha jegyet váltottunk a Gyűrűk ura: A király visszatér moziváltozatára. Előttünk van még a befejező rész DVD kiadása, kimaradt jelenetekkel, még hosszabb, talán nagyobb élménnyel, de a történet ettől függetlenül lezárult. Régóta vártuk ezt a pillanatot, ám biztos akadtak jó néhányan, akik bánatosan gondoltak bele: véget ért egy fantasztikus mese, és a jövő titka, vajon lesz-e még hasonlóban részünk. A reménykedők számára lehet megfelelő választás a filmzene-album, mely bármikor képes felidézni bennünk a film varázslatos hangulatát. A Howard Shore által komponált dallamok jogosan nevezhetők monumentálisnak, megfelelő technikával félelmetes atmoszférát teremthetünk velük, de egy walkman fülhallgatójából is kivételes élményt nyújtanak a műfaj kedvelőinek. Ezen a korongon csendülnek fel utoljára a jól ismert taktusok, újabb zenei betétekkel kiegészítve és finomítva, feltéve ezzel a Királyra a koronát. A hegedűk, fúvósok, dobok és kórusok összjátéka visszarepíti az embert Középföldére, felidézve a legszebb pillanatokat, garantálva az utánozhatatlan, libabőrös érzést. A lemezt hallgatva újra részesei lehetünk a filmben elhangzott énekeknek (Viggo Mortensen és Billy Boyd, azaz Aragorn és Pippin hangján), és végre magunkénak tudhatjuk a végefőcím alatt játszott gyönyörű, Into the West című számot. A Gyűrűk Urát kísérő dallamok idén teljesen megérdemelten nyerték el a Golden Globe gálán a legjobb filmzene, és legjobb betétdal díját, már csak drukkolnunk kell, hogy a mozi mellett annak zenéjéről is érdemben emlékezzenek meg a 2004-es Oscar díjkiosztón.




> NO DOUBT
> THE SINGLES

**Kiadó:** EMI

5/5

Nem is gondolnánk, hogy a No Doubt nevű formáció már tizenkét éve, 1992 óta jelen van a nemzetközi poppalettán. A manapság uralkodó, tiszavirág életű bandákat tekintve ez hatalmas idő, így nem is csoda, ha Gwen Stefani és csapata úgy érezték, eddigi szerzeményeik megérettek egy „best of" lemezre. Az album tizenöt számot tartalmaz, melyből tizennégy jól ismert szerzemény, az unalomig játszott, listás dalokból (Trapped in a Box, Just a Girl, Don't Speak, Hey Baby) és a banda személyes kedvenceiből, megtoldva egy félig-meddig új dallal, ami igazából egy feldolgozás: az egykori Talk-Talk együttes It's my Life című száma. Mondani sem kell, rajongók számára kihagyhatatlan ez a válogatás, de aki csak kicsit is szereti a punk-rock csapatokat, vagy magát a stílust, azoknak is érdemes beruházni rá. A lemez színvonalát bizonyítja a megjelenés hetében elkelt több millió példány, és az Egyesült Államok legrangosabb eladási listáin elért második hely. Nem árt megjegyezni, hogy maga az album tulajdonképpen fapados változatnak tekinthető, hiszen az igazi fanatikusok számára megjelent a dupla korongot rejtő Boom Box, aki pedig az audiovizuális élményeket kedveli, az megszerezheti a két DVD-t tartalmazó Deluxe Box Setet, nem beszélve egy élő felvételt tartalmazó anyagról: a Rock Steady Liveról, ami a trendeknek megfelelően szintén DVD-n kapott helyet. A No Doubt tehát kitett magáért, igyekeztek minden igényt kielégíteni zeneileg, és a változatosságot illetően, már csak meg kell szereznünk az egyik formátumot, és el is merülhetünk az általuk nyújtott élvezetekben.

4/5

A magukat hálózati jazzbitang zenekarként emlegető Emil.RuleZ! tagjai rászolgáltak a sikerre: jó tíz évig zenéltek együtt, mire a Zazie az ágyban című albumuk megjelenhetett, megteremtve tisztességes létszámú rajongói táborukat. Közben az énekes Hajós András és a szövegíró-bőgős Hegyi György tévés és rádiós műsoraik révén is ismertebbé váltak, így a második lemezt óriási várakozás előzte meg. A Hisztis már nem lett olyan átütő erejű, mint a bemutatkozó album, de hozza a magas Emil-minőséget. Csalódásra ad okot, hogy a lemezen mindösszesen 41 percnyi zenét hallhatunk 11 dalban, ráadásul ezek közül az egyiket (Hello tourist!) már a négyszámos maxin megismerhettük. Ezen kívül az album első felének a dinamikája nem az igazi (az alkotók kissé szerencsétlenül rendezték sorba a számokat), de a második felére már helyreáll. Ezzel együtt jól sikerült album a Hisztis: a dalszövegek zsenialitása vitán felül ál, a zenekarra jellemző kísérletező kedv pedig remek (főleg jazzalapú) számokat eredményezett. Hallhatunk félig vicces kesergőket a szakmáról (Csakacipő, Fent), az életről (Kukuruku, Kivágni a reset) és az elmúlt gyerekkorról (Bölcsidal), nyelvtörő filmzene-slágert (Zsebeibe zsé), szívszorító dalt az abortuszról (Hogyan kerülnek oda?), bődületes nagy marhaságot (Pattanásos asszisztens) és persze az album címére utaló Rabolónőt, amelyben egyedülálló módon rajongói kórus adja a ritmust a refrénnek. Aki egy picit is bírta a Zazie az ágybant, ebben a lemezben sem fog csalódni.

> EMIL RULEZ!
> HISZTIS

**Kiadó:** EMI

# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## > FAR CRY

Amikor ezeket a sorokat papírra vetjük (február második hetében), a szerkesztőség már javában gyűri a Ubi Soft soron következő first person shooter nagyágyújának bétaverzióját. Az egyre jobb és jobb képek, majd a demo okozta hangulatfokozás után alig vártuk, hogy megérkezzen a játék, és azt már most elárulhatjuk, hogy sikergyanús alkotást köszönhetünk a Crytek fejlesztőinek. Látványos grafika, részletgazdag környezet, Doom 3-szintű (már megjelenés előtt mérce lett!) fizikai és technológiai megoldások, hangulatos történet jellemzi a Far Cryt. A Halo nyomán itt is a játékmenet jelentős részét fogják lefoglalni a járművek - a terepjáróktól kezdve a sárkányrepülőn át a motorcsónakig mindent kipróbálhatunk. Jövő hónapra megérkezik a teljes verzió, alaposan kiismerjük minden csínját-bínját, és megosztjuk veletek tapasztalatainkat!

## > UNREAL TOURNAMENT 2004

Hamarosan megjelenik éves Unreal Tournament adagunk, 24 vadonatúj karakterrel, feljavított mesterséges intelligenciával, új pályákkal és játékmódokkal, live voice támogatással, valamint legnagyobb újdonságként a járművek megjelenésével. Terepjáróktól tankokig számos botkormányt és kormánykereket forgathatunk, de a légi egységek szerepeltetése miatt még a korábban bombabiztos, jól védhető helyeken sem lehetünk biztonságban. Ezt ellensúlyozandó, hatalmas fix telepítésű ágyúk tarkítják a változatos terepet. Visszatér régi nagy kedvencünk, az Assault játékmód, ahol a két csapat ellentétes célokért küzd. Cliff Bleszinski szerint a 2004-es verzió a legjobb minden eddigi multiplayer FPS közül - általában nem szoktunk hinni a saját játékaikról lelkendező fejlesztők szavainak, de most jó esély van rá, hogy nem üres marketing-dumát hallunk...

## > BEYOND DIVINITY

Egy másik folytatás, a 2002-es ősz nagy sikerű fantasy RPG-jének, a Divine Divinitynek második része is megérkezik a napokban. A feljavított Divinity motort véletlenszerű küldetésgenerátorral és vadonatúj karaktergenerátorral támogatták meg. Természetesen fejlődött a 3D-s karakteranimáció, új harcrendszert kapott a játék, és végre lehet partiban is haladni! A történet húsz évvel a Divine Divinity után játszódik, főhősként pedig meglehetősen egyedi karakter szolgál: egy paplovagról van szó, aki egy démon kegyetlen tréfája folytán testét kénytelen megosztani egy halállovag lelkével. A furcsa pár kényszerű szövetséget köt, és elindul keresni valakit, aki képes megtörni az átkot - csakhogy az út sajnálatos módon démonfejedelmek seregein át vezet...

## > JACK THE RIPPER

Hasfelmetsző Jack hátborzongató tettei után 15 évvel a gyilkosságok kísérteties módon megismétlődnek. A helyszín New York City, az időpont a XX. század eleje, főhősünk pedig James Mortimer, a New York Today újságírója, aki nyomozni kezd az eset után, mind jobban belekeverve ezzel önmagát is az ügybe. A játék a horror-kaland kategóriában indul, negyven szereplőt vonultat fel, valamint háromféle játékmódot kínál, hogy az akciót kedvelők és a szelídebb lelkű, nyomozó-stílusú játékosok egyaránt megtalálhassák számításukat. Grafikai megjelenítésében a program valós idejű 3D-s animációt kínál, a régi Cryo-játékokhoz hasonló módon: a helyszíneken 360 fokban nézelődhetünk, de mozogni nem tudunk.

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

### > CULTURES 2: GATES OF ASGARD

Ismét kimaradt a King of the Road mint teljes játék, és mostanra már fel is adtuk a reményt, hogy biztonságosan működésre bírjuk minden gépen, ezért e havi számunkban a vadnyugati témájú Far Westtel találkozhattatok, jövő hónapban pedig a vikingek korába teszünk kis kiruccanást. Következő számunk teljesjáték-mellékletén a 2002 nyarán megjelent, mai szemmel nézve is szép Cultures 2 csodás animációival és aranyos figuráival találkozhattok. A leghíresebb Settlers-klón címet birtokló programcsalád legjobban sikerült epizódjában bejárjuk egész Európát, miközben kisebb csapatot gyűjtünk magunk köré, és a végén Valhalla kapuit is kinyithatjuk.

**Minimális gépigény: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB-os grafikus kártya**

**A KÖVETKEZŐ PC GURU 2004. MÁRCIUS 19-ÉN JELENIK MEG.**

*A vikingek visszatérnek!*

Az első millennium utolsó napjain Bjarnit különös látomás keríti hatalmába: három ismeretlennel vállvetve harcol egy rémisztő kígyó ellen, hogy megmenthesse a világot. megfejthesse a vízió jelentését, Bjarni felkerekedik, és beutazza egész Európát, hogy válaszokat találjon.

-Különösen részletgazdag környezet
-Változatos és gyönyöru tájak
-Mókás, imádnivaló karakterek
-Csodálatos animációk
-Egyediséggel és személyiséggel rendelkező figurák

Gépigény:
Processzor: PII 500 MHz RAM: 128 MB MB Operációs rendszer: Win 95/98/2000/ME/XP
CD-ROM: 8x Merevlemez: 600 MB Grafika: 16 MB grafikus kártya Hang: 16 bites hangkártya

# Impresszum


**Szerkesztőség**
**Főszerkesztő:** Sashegyi Zsolt (Sasa)
sasa@pcguru.hu
**Játékrovat-szerkesztő:** Hanula Zsolt (Hancu)
hancu@pcguru.hu
**Hír és bemutató-szerkesztő:** Giczi Gyula (JuliuS)
julius@pcguru.hu
**Hardver-szerkesztő:** Rixer György (Gale)
gale@pcguru.hu
**DVD szerkesztő:** Környei Krisztián (Chris)
chris@pcguru.hu
**Tördelőszerkesztő:** Dacher Richárd (Ricco)
ricco@pcguru.hu
**Laptervezés:** Kristóf Gábor
**Korrektor:** Vrábel Katalin

**A szerkesztőség címe:**
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
**Tel: (06-1)-888-3402**

**Levelezési cím:**
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362

**E-mail cím:** pcguru@pcguru.hu
**Honlap:** www.pcguru.hu

**Kiadó:**
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

**Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:**
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
Fehér Ildikó, Tel: (06-1)-888-3422
terjesztes@vogelburda.hu

**Hirdetésfelvétel:**
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
**E-mail:** zstoth@vogelburda.hu

**A kiadásért felel:**
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
**Asszisztens:** Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

**Árus lapterjesztés:**
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

**Terjesztés gondozás:**
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

**Előfizetéses terjesztés:**
Terjeszti a Magyar Posta Rt.
Terjesztés gondozás: Magyar Posta Rt.
**VIG-Ügyfélszolgálati Iroda**
**Zöldszám: 06-80 444-444**

**Előfizethető** megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft.
Postacím: 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
**Tájékoztatás** előfizetéssel kapcsolatos ügyekben:
Vogel Burda Communications Kft.
**Terjesztési osztály:**
Telefon: 888-3421, 22, 23 Fax: 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
**www.pcguru.hu/terjesztes**

**Előfizetési díj a kiadónál:**
**fél évre:** 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
**egész évre:** 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

**Előfizethető** továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

**A PC GURU e havi száma 28000 példányban készül.**

**Megjelenik havonta, ára 1796 Ft**

**Montírozás és nyomás:** Révai Nyomda.


A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.


**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk.
A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói vagy üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.
A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

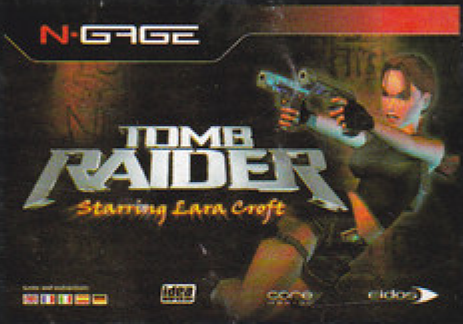

ISSN 1217-6389


**A GURU LEGYEN VELETEK!**

# Itt az idő, hogy a többiek előtt is bizonyíts!

N·GAGE ARENA

Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnyjáték • Többjátékos mód




Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnyjáték • Végigjátszás

Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnyjáték • Játék-kiegészítők

**Tudod, mi az arena.n-gage.com?**
A vezeték nélküli többszereplős játékok paradicsoma.
Van merszed belépni?
Ha igen, az általad választott ellenfelekkel küzdhetsz meg a legnevesebb fejlesztők játékaiban!
Exkluzív online szolgáltatások az N-Gage™ Arénában:
Játék-kiegészítők • Árnyjáték • Legjobb Figurák (Player Clips) • Végigjátszás • Ranglisták • **arena.n-gage.com**

N·GAGE bárhol bárkivel
NOKIA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Tony Hawk's Pro Skater ©1999-2003 Activision, Inc. és leányvállalatai. Az Activision és a Pro Skater az Activision, Inc. és leányvállalata bejegyzett végjegyei. Minden jog fenntartva. A Tony Hawk Tony Hawk védjegye. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Fejlesztette az Ideaworks3d Ltd. A Tomb Raider és a Lara Croft a Core Design Limited védjegyei. Az Eidos és az Edios logo az Eidos Group of Companies védjegye. Pandemonium© Crystal Dynamics, Inc., 2003. Fejlesztette az Ideaworks3d Ltd. A Pandemonium a Crystal Dynamics Inc. védjegye. Az Eidos és az Eidos logo az Eidos Group of Companies védjegye. Minden jog fenntartva. Egyéb említett termék- és cégelnevezések tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek.